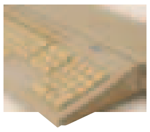


HURT ME PLENTY
ИСТОРИЯ DOOM



ПЛАТФОРМА ATARI 520 ST
РЕТРО



ПОТОМКИ «БЛИЦКРИГА»
СПЕЦРЕПОРТАЖ

ISSN 1609-1035 (game)land



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#16(169) август 2004

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 СТР. 28

ЗАМАНЧИВЫЕ ПРЕЛЕСТИ СТРИТРЕЙСИНГА

PRINCE OF PERSIA 2 СТР. 44
ТРАГЕДИЯ ВОИНА

SAMURAI WARRIORS СТР. 82
ЭМИГРАНТЫ ИЗ КИТАЯ

F1 2004
ЮНОМУ ШУМАХЕРУ

SPIDER-MAN 2

ГЕРОЙ КИНОПРОКАТА СТР. 74

FIGHT CLUB СТР. 46
НА ВОЛОСОК ОТ ЖИЗНИ

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES СТР. 34

ВСЯ ПРАВДА О КРОВОСОСАХ

ОБЗОРЫ

ТРИ ТЫСЯЧИ ЧЕРТЕЙ НА СУНДУК МЕРТВЕЦА СТР. 16

КОРСАРЫ II



АВГУСТ #16 (169) 2004

В НОМЕРЕ



ХИТ?!
NFS: UNDERGROUND 2 УМЧИТ ВАС НА УЛИЦЫ ЧУЖИХ ГОРОДОВ /28



В РАЗРАБОТКЕ
SID MEIER'S PIRATES! ИЛИ НЕСЕРЬЕЗНЫЕ «КОРСАРЫ» /42



ТЕМА НОМЕРА
ПУШКА... ОНИ ЗАРЯЖАЮТ ПУШКУ... ЗАЧЕМ? А! ОНИ БУДУТ СТРЕЛЯТЬ! «КОРСАРЫ II» ПРОДОЛЖАЮТ СЛАВНЫЕ ТРАДИЦИИ ПИРАТСКОГО СИМА /16



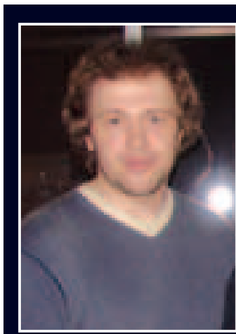
ОБЗОР
F1 2004 – ОФИЦИАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР «ФОРМУЛЫ». /86



ОБЗОР
NAVAL OPS: COMMANDER ПОЗВОЛИТ ПОСТРОИТЬ СЕБЕ КРЕЙСЕР /88



СПЕЦ
ЧЕМ СТАЛ DOOM ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ ДЕВЯНОСТЫХ? КАК ПОВЛИЯЛ НА ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ? ИСТОРИЯ ИЗВЕСТНЕЙШЕГО FPS-СЕРИАЛА /22



Доброго времени суток!

Всего за день до сдачи номера в печать мы провели собственный турнир по Soul Calibur II, который активно анонсировали на страницах журнала и на Gameland Online. Мы, конечно, предполагали, что желающих побороться за звание лучшего виртуального бойца и несколько ценных призов будет предостаточно. Но такого столпотворения не ожидали. Спорт-бар Cafemax на Пятницкой едва смог всех вместить, и, несмотря на оговоренное ограничение числа участников до 64, было решено допустить еще несколько претендентов. Первый столь крупный турнир «СИ» по консольным дисциплинам оказался полон сюрпризов и открытий. Для начала не пришли два сильных игрока (Llanowar Elf и Matroskin), заметно увеличив шансы остальных. Зато появились новые, до этого неизвестные звезды – Killer и Shaman. Но для меня гораздо более значимым стало достижение Wren'a, который преодолел свои страхи перед «непобедимыми» и сумел занять третье место. Мои поздравления! Я же отыграл более чем скромно, уступив по глупости не очень сильному противнику в 1/16, скатился в «лузера», где пробился в 1/4, однако обойти будущего чемпиона так и не сумел... Тем не менее, я остался доволен турниром и хочу поблагодарить всех откликнувшихся на наш призыв. С нетерпением ждем ваших отзывов, до новых встреч на следующих соревнованиях!

М.РАЗУМКИН,
ГЛАВРЕД «СТРАНЫ ИГР»

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.



НА ОБЛОЖКЕ: Героиня вторых «Корсаров», отважная Биатрис, задумалась о покорении мира.



ОБЗОР

В ИГРЕ SPIDER-MAN 2 КОМАНДА TREYARCH ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛА ВЕСЬ СВОЙ ПОТЕНЦИАЛ. КАЧЕСТВЕННЫЙ БОЕВИК СО «СВОБОДНЫМ» ГЕЙМПЛЕЕМ В ДУХЕ GTA, ПОПУЛЯРНЫМ ГЕРОЕМ И КРАСИВОЙ ГРАФИКОЙ УЖЕ В ПРОДАЖЕ! /74

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- SPIDER-MAN 2
- КОРСАРЫ II



БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
- ЖАРКОЕ ЛЕТО

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№16 (169) август 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* главный редактор
Алексей Ларичкин *chikitos@gameland.ru* редактор
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* редактор
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Роман Тарасенко *polosatiy@gameland.ru* редактор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор «Онлайн»
Максим Баканович *baxx@gameland.ru* PR-менеджер
Юлия Соболева *soboleva@gameland.ru* лит.редактор/корректор

DVD/CD
Юрий Воронов *voron@gameland.ru* главный редактор
Илья Викторов *orange@gameland.ru* редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [«1С»], **Александр Гурин** [«1С»], **Сергей Орловский** [«Нивал»], **Дмитрий Архипов** [«Акелла»], **Ирина Мизрахи** [«Руссобит-М»], **Сергей Амирджанов** [«Софт Клаб»], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *magazine@gameland.ru*, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Максим Соболев *sobolev@gameland.ru* менеджер по работе с игровыми издательствами
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* подписка
Андрей Наседкин *nasedkin@gameland.ru* региональное розничное распространение
Яна Агарунова *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Юрий Поморцев *yuri@gameland.ru* издатель

PUBLISHER
Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

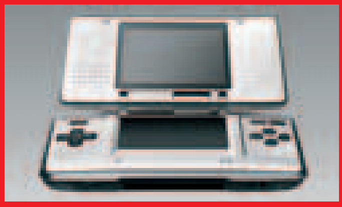
СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ВСЯ ПРАВДА О NINTENDO DS

Некоторые японские магазины объявили о том, что Nintendo DS поступит в продажу в Японии 4 ноября по цене $170. Американский релиз якобы намечен на 11 ноября. Цена устройства в этом регионе составит $180. Хотя, повторимся, эта информация может быть и недостоверной. Nintendo пока никак ее не прокомментировала. Однако на этом слухи, касающиеся Nintendo DS, не заканчиваются. Юкихито Морикава (Yukihito Morikawa), президент компании-разработчика Muumuu, заявил, что цена на игры для Nintendo DS составит $35. По его мнению, это слишком дорого. Такая цена не позволит разработчикам создавать небольшие проекты, которые можно было бы продавать за меньшие деньги. Зато есть и официальная информация, касающаяся названия консоли и ее окончательного дизайна. «Nintendo DS» так и сохранится, потому что указывает на основную особенность системы (Dual Screen). А внешний вид – смотрите на иллюстрациях. Нам кажется, что немалую часть претензий к дизайну, высказывавшихся после E3, можно снять. ■





КОРОТКО

ДО РОЖДЕСТВА NINTENDO собирается выпустить весьма внушительное количество потенциальных хитов для GameCube в Японии: Mario Tennis, Mario Party 6, Star Fox 2, Donkey Kong Jungle Beat и Fire Emblem: Seima no Kouseki. Кроме того, до нового года в продажу должен поступить аксессуар, являющийся прямым аналогом EyeToy для PS2.

ПО СЛУХАМ, при производстве PS3 Sony будет использовать не 512-мегабитные модули памяти, а 256-мегабитные. Согласно мнению некоторых экспертов, это означает, что в консоли будет установлено меньшее количество оперативной памяти. Другие же полагают, что таким образом Sony сможет увеличить ее пропускную способность с 25.6 Гбайт в секунду до совершенно невероятных 51.2 Гбайт в секунду.

ELECTRONIC ARTS: ПОЛМИЛЛИАРДА ЗА КВАРТАЛ

За первый квартал текущего финансового года Electronic Arts заработала $432 млн. (в прошлом году этот показатель равнялся $353 млн.). Прибыль издательства выросла на $5.6 млн. и составила $24 млн. Главная причина столь внушительного успеха – отличные продажи трех ключевых проектов: Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Fight Night 2004 и UEFA Euro 2004. Каждая из этих игр разошлась тиражом более чем 1 млн. копий. Учитывая, что сейчас в продажу уже поступили два заведомых суперхита – NCAA Football 2005 и Madden NFL 2005, – во втором квартале Electronic Arts планирует получить от $680 млн. до $715 млн. дохода. Это на 28-35% больше, чем в прошлом году. Что касается итогов года, то компания планирует впервые в истории преодолеть планку в $3 млрд. ■







Виртуальный бокс Fight Night 2004 (слева) и два симулятора американского футбола принесли Electronic Arts львиную долю прибыли. Особенности рынка США.

КТО ЕСТЬ КТО В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Компания Research & Markets обнародовала результаты своего очередного исследования, целью которого было выяснить, какие компании являются лидерами в индустрии интерактивных развлечений. Аналитики разделили крупнейшие издательства на 4 группы, обозначив текущее положение для каждой из них и перспективы развития.
В первую группу входят компании, занимающиеся не только играми, но и производством консолей, – Sony, Nintendo и Microsoft. Исследователи отмечают, что в период с 1995 по 2002 год игровое подразделение Sony заработало $36 млрд., Nintendo – $32 млрд. При этом преимущество сейчас остается на стороне Sony. Хотя Nintendo все это время была прибыльной, значительного роста доходов, как у Sony, не наблюдается. Очевидно, это понимает и сама Nintendo, чем и объясняется ее попытка перепозиционировать свою продукцию на рынке.
Во вторую группу вошли крупнейшие японские издательства: Namco, Sega, Capcom и Konami. Главная сложность, с которой они столкнулись, – сокращение объема рынка игровых автоматов, а также спад японской экономики в целом. Чтобы продолжать успешно работать, им необходимо увеличивать свое присутствие на европейском и американском рынках.
Третья группа – наиболее влиятельные американские издательства: Activision, Take-Two и THQ (сложно сказать, почему Electronic Arts не попала в эту группу). Все они стали успешными благодаря одному или двум принадлежащим им раскрученным брендам. Им следует приложить все усилия для того, чтобы разумно инвестировать деньги от продажи наиболее громких проектов и создать условия для получения стабильного дохода в будущем.
В последнюю группу вошли самые именитые европейские компании: Eidos, Atari, Ubisoft и Vivendi Universal Games. Им принадлежат права на очень многие известные торговые марки. Главная их проблема в том, чтобы грамотно вести политику покупки независимых разработчиков, эффективно управлять накопленными долгами и укреплять свои позиции за пределами Европы. ■

КОНСОЛЕЙ ПРОДАЕТСЯ ВСЕ МЕНЬШЕ

NPD раскрыла информацию о продажах в США игрового «железа» и игр за первую половину 2004 года. Совокупный объем продаж консолей, аксессуаров к ним и игр снизился на 2.5% и составил $3.4 млрд. против прошлогодних $3.5 млрд. Хуже всего дела обстоят на рынке домашних консолей. Их было продано на 17% меньше, чем в прошлом году. При этом аналитики обращают наше внимание на то, что цифра эта могла быть еще более удручающей, если бы Sony и Microsoft не снизили цену на свои приставки. В очередной раз стоит подчеркнуть, что в конце жизненного цикла консолей это можно считать вполне закономерным результатом. И здесь возникает вопрос, насколько оправдана политика Sony, направленная на то, чтобы увеличить жизненный цикл с 5 до 10 лет. Ведь очевидно, что снижение объема продаж в первую очередь связано с тем, что геймеры стали покупать намного меньше консолей от Sony. А вот аксессуары раскупали, как горячие пирожки. Уровень продаж вырос на 120%.

В отчете NPD также приводится список игр, разошедшихся за первые 6 месяцев 2004 года наибольшими тиражами. В этом списке в обращает на себя внимание Fight Night 2004, неожиданно занявшая первую и четвертую строчки, а также Halo, которая, несмотря на свой преклонный возраст, до сих пор остается одной из самых популярных игр на всех платформах.

1. **Fight Night 2004 (PS2) – EA**
2. **NBA Ballers (PS2) – Midway**
3. **MVP Baseball 2004 (PS2) – EA**
4. **Fight Night 2004 (Xbox) – EA**
5. **Pokemon Colosseum (GC) – Nintendo**
6. **Halo (Xbox) – Microsoft**
7. **Red Dead Revolver (PS2) – Take-Two**
8. **Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow (Xbox) – Ubisoft**
9. **Shrek 2 (PS2) – Activision**
10. **Spider-Man 2 (PS2) – Activision** ■

АНОНСЫ ДЛЯ DS

Объявлено, что японские разработчики готовят 72 игры для Nintendo DS. Активно поддерживать консоль собирается Square Enix (четыре своих собственных проекта, плюс еще один от GameArts). Konami, видимо, портирует Vandal Hearts с PS one, Capcom – Viewtiful Joe. Sega готовит новую игру серии Sonic, Namco – секретный RPG-проект, Team Ninja (Tecmo) – боевик. Можно считать, что консоль Nintendo не будет обделена релизами: представлены все независимые разработчики, все жанры и популярные серии (включая Final Fantasy, Mega Man, Dragon Quest). И это не считая спецпроектов для двух экранов.

SONY ПОКАЖЕТ PS3 ДО НОВОГО ГОДА

Sony официально объявила о том, что продемонстрирует PlayStation 3 публике до конца 2004 года (ранее считалось, что презентация консоли состоится только на E3 2005). Development kit'ы поступят к разработчикам уже в начале следующего года. Все это означает, что PS3 может появиться в продаже не в 2007 году, как долгое время считалось, а уже в начале 2006-го. Сейчас, правда, сложно сказать, было ли это запланировано изначально, или Sony решила поторопиться с выпуском приставки, учитывая, что Microsoft хочет форсировать смену поколений консолей.

Если Sony выпустит PS3 в 2006 году, тогда «фора», полученная Microsoft, составит не год-полтора, а всего лишь около полугода. За такое время компании будет очень непросто убедить покупателей и издателей поддерживать Xbox Next, а не ждать PS3. Что касается самого Xbox Next, то его презентация, весьма вероятно, тоже состоится уже в этом году. Многие аналитики считают, что мы увидим консоль на X04 – выставке, ежегодно проводимой Microsoft. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

КОМПАНИЯ TOP COW PRODUCTIONS, издающая комиксы по лицензии Tomb Raider, объявила, что седьмая часть сериала должна выйти летом 2005 года. Напомним, разработкой игры занимается команда Crystal Dynamics.

В ЭТОМ ГОДУ NINTENDO не примет участия в Tokyo Game Show и не будет проводить выставку SpaceWorld. Вместо этого компания планирует организовать в Японии некую промо-акцию в поддержку Nintendo DS. Судя по всему, она может носить общенациональный масштаб.

ГЛАВА ELECTRONIC ARTS, Ларри Пробст (Larry Probst), заявил, что собирается активно продвигать продукцию своей компании в азиатских странах. Планируется, что к 2010 году EA сможет заработать $1 млрд. на этом рынке. Акцент будет сделан на многопользовательских играх и играх для мобильных устройств.

ПРЕДСЕДАТЕЛЬ СОВЕТА директоров Viacom, Самнер Редстоун (Sumner Redstone), увеличил размер принадлежащего ему пакета акций Midway до 80%. Это означает, что теперь он сможет принимать значительную часть решений, касающихся будущего компании, не созывая собрание акционеров. Многие эксперты считают, что Редстоун сделает Midway закрытым акционерным обществом.

БРИТАНСКИЙ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН Amazon разместил информацию о том, что NICO – сиквел ICO – выйдет на PS2 в ноябре этого года. SCEE опровергла эти сведения, однако не сказала, что выход сиквела не запланирован вовсе.

КОЛИЧЕСТВО АБОНЕНТОВ XBOX LIVE превысило 1 млн. человек. Представитель Microsoft заявил, что с момента запуска сервиса геймеры провели в сети 160 млн. часов (около 20 тыс. лет).

MICROSOFT НАКОНЕЦ-ТО объявила точную дату американского релиза Fable: 14 сентября. В Европе игра поступит в продажу в октябре.

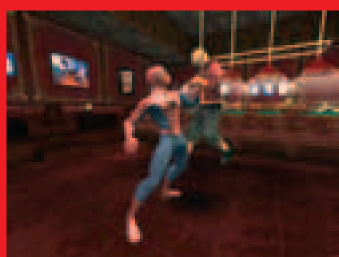
NINTENDO DS – В ОНЛАЙН

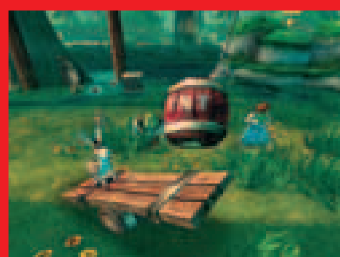
По словам Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto), Nintendo не исключает того, что Nintendo DS будет поддерживать сетевой режим. Если кто-то из независимых компаний разработает соответствующее программное обеспечение, карманная консоль сможет подключаться к Интернету посредством беспроводных локальных сетей. При этом Миямото подчеркнул, что если такая технология и будет поддерживаться, то это будет сделано исключительно для независимых разработчиков. Сама Nintendo не заинтересована в создании онлайн-игр. ■

SPIDER-MAN И SHREK ПРИНОСЯТ ACTIVISION МИЛЛИОНЫ

Первый квартал нового финансового года стал рекордным для Activision. Доход компании составил $211.3 млн. против прошлогодних $158.7 млн. Главная причина успеха – любовь покупателей к Spider-Man 2 и Shrek 2. Суммарный объем поставок обеих игр в магазины уже превысил 5 млн. копий. PS2-версия Spider-Man 2 стала самой продаваемой игрой июня в США (Xbox-версия заняла пятую строчку хит-парада продаж). В Австралии игре также удалось занять верхнюю позицию, сбросив оттуда Driv3r.

Во втором квартале компания планирует заработать $254 млн. Напомним, итоги продаж Doom 3 будут учитываться при подсчете финансовых результатов именно за второй квартал. Аналитики Activision также надеются, что доход компании за год превысит $1 млрд. ■





КОРОТКО

PIKMIN 2 ВЫЙДЕТ В ЕВРОПЕ 8 октября (американский релиз намечен на 30 августа).

КОМПОЗИЦИИ, ИСПОЛНЕННЫЕ Snoop Dogg и Dr. Dre, будут включены в саундтрек GTA: San Andreas.

VALVE SOFTWARE закрыла игровые серверы WON. Отныне, чтобы играть в Counter-Strike, Half-Life и Day of Defeat через Интернет, пользователям придется приобщиться к онлайновому сервису Steam.

КОМПАНИЯ «БУРУТ» анонсировала начало работ над третьей частью ролевой игры «Златогорье». Разработчики обещают «нелинейный сюжет, новые классы персонажей, боевую систему с широкими тактическими возможностями, разрушаемое окружение», а также поддержку DirectX 9.0, которая должна серьезно преобразить мир игры.

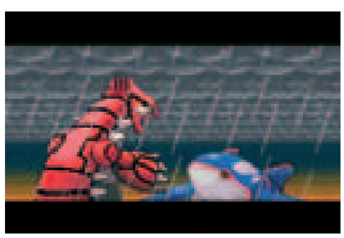
ВЫХОД НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОГО экшна Advent Rising от компании Majesco Games перенесен на начало следующего года.

ВЕРТОЛЕТНЫЙ СИМУЛЯТОР Fair Strike от компании «Бука» будет выпущен на территории Великобритании в течение этого года при непосредственном участии GMX Media. Тем временем «Бука» анонсировала выход в ноябре локализованной версии автосимулятора RatOut от Empire Interactive и студии Bugbear. Русскоязычная версия появится в продаже под названием RatOut: На предельной скорости.

СВЕЖИЕ ПОКЕМОНЫ

Nintendo анонсировала Pokemon Emerald, новую RPG для GameBoy Advance, дополнение к парочке Pokemon Ruby и Pokemon Sapphire. В ней мы встретимся с двумя новыми персонажами, а «главным» карманным монстром окажется Rayquaza.
В Pokemon Emerald нам расскажут о приключениях сразу и Team Magma (Pokemon Ruby), и Team Aqua (Pokemon Sapphire), кроме того здесь будет немало новых локаций и сюжетных ходов. Слегка усовершенствован режим боев. Что особенно важно, в комплект к игре (выходит в Японии 16 сентября) войдет GBA Wireless Adapter. Это бесценный шанс раскрутить устройство, с большой помпой анонсированное на E3 2004. ■





РЕСТРУКТУРИЗАЦИЯ VU GAMES

В ближайшее время Vivendi Univesal Games будет расчленена на три подразделения: европейское, азиатско-тихоокеанское и североамериканское. Глава каждого из них будет подчиняться Брюсу Хэку (Bruce Hack), нынешнему руководителю компании. Эти мероприятия проводятся в рамках начавшейся несколько месяцев назад реструктуризации Vivendi Univesal Games. Кристоф Рамбоз (Christophe Ramboz), в настоящий момент занимающий пост президента компании, собирается подать в отставку. Его дальнейшие планы пока неизвестны. ■

НОВЫЙ ШЕДЕВР NEVERSOFT

Neversoft работает над новой, пока не названной игрой. Разработчики не говорят, для какой из платформ она создается. Однако новость о существовании проекта пришла вскоре после того, как Neversoft объявила, что ищет программиста для работы с Xbox Next. Создатели игры говорят, что проект не будет иметь отношения к спорту. А Activision, его издатель, поспешила объявить, что он станет главным событием 2005 или 2006 года (смотря когда он выйдет). ■

УСПЕХ XBOX СНОВА ПРИНОСИТ MICROSOFT УБЫТКИ

По итогам четвертого квартала финансового года, совокупный доход корпорации Microsoft составил $9.3 млрд., операционный доход – $3.1 млрд. Однако, как и раньше, деньги компания зарабатывает прежде всего на продаже операционных систем и бизнес-приложений. Положение игрового подразделения не столь прочное. Его доход за квартал составил $499 млн., что на 3% больше прошлогоднего показателя. Тем не менее, из всех подразделений Microsoft, игровое показывает самый незначительный рост дохода. К тому же, его операционный убыток составил $339 млн. И все это на фоне более чем внушительного успеха Xbox. Продажи консоли за квартал выросли на 27%, игр – на 50%. По данным NPD, Xbox сейчас занимает 33% американского игрового рынка. Всего на данный момент продано 15.5 млн. консолей. С одной стороны, это в очередной раз подтверждает, что для Microsoft Xbox – это прежде всего возможность закрепиться на рынке, а не способ заработать деньги. С другой – мы видим, что у компании есть все основания желать, чтобы смена поколений консолей произошла как можно скорее. ■

ПРЕЛЕСТИ DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Проект Ultimate – это сборник, включающий в себя римейки ранних частей популярного файтинга. Разработчики снабдили игру графикой, соответствующей возможностям Xbox, и добавили сетевой режим. Однако и это еще не все – в Японии поклонники Dead or Alive могут получить немало интересных бонусов. Во-первых, заказав игру заранее, вы получаете постер и фигурку Касуми. Кроме этого вам достается диск для PC – Digital Venus 2004. На нем содержатся различные визуальные материалы (например, обои для десктопа) и фрагменты озвучки.



К релизу игры, будет выпущена и особая версия Xbox. Синяя полупрозрачная консоль, которая, опять же, напоминает о Касуми, выйдет одновременно с DoA Ultimate. Данная модель будет стоить 207 долларов, что еще дешево, если учесть количество прилагаемых бонусов. Копия файтинга, подписка на Xbox Live и набор для просмотра DVD-фильмов – все это входит в стоимость. Самый же шик – подушка с изображением Касуми. Всего синих консолей будет выпущено 5000 тысяч, так что спешите делать предзаказы в интернет-магазинах. ■

КОРОТКО

▸ КОМПАНИЯ «АКЕЛЛА» подписала соглашение с немецкой студией House of Tales об издании на территории России приключенческой игры The Moment of Silence. Трехмерный шпионский триллер появится в продаже осенью.

▸ CODEMASTERS подтвердила информацию о том, что PC-версия Colin McRae Rally 2005 находится в разработке и выйдет одновременно с консольными версиями осенью текущего года.

▸ КРУПНЕЙШАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ компания Electronic Arts, а также Crytek, разработчики феноменального шутера Far Cry, объявили о заключении долгосрочного соглашения. В рамках этого сотрудничества Electronic Arts станет издателем новой серии игр, разрабатываемых Crytek. Тем временем был отозван патч версии 1.2 для Far Cry, оказавшийся несовместимым с видеокартами от ATI.

▸ УПРАВЛЯЮЩИЙ ACTIVISION Рон Дурнинк объявил, что в период с апреля 2005 года по март 2006-го компания планирует выпустить целый ряд сиквелов к наиболее успешным проектам. Среди названий фигурировали True Crime, Call of Duty, Spider-Man, Tony Hawk, Shrek и Quake.

▸ CENEGA ПЕРЕНЕСЛА релиз фэнтезийной ролевой игры The Roots на февраль 2005 года.

▸ КАК СООБЩАЕТ ЖУРНАЛ V Jump, компания Square Enix вскоре анонсирует новую игру, главным героем которой будет Vincent, персонаж Final Fantasy VII.

КОРОТКО

▸ ATLUS АНОНСИРОВАЛА Shin Megami Tensei Online: Imagine. За громоздким названием кроется онлайновый экшн-RPG, созданный по мотивам игрового сериала Megami Tensei.

▸ РАЗРАБАТЫВАЕМАЯ НА ПРОТЯЖЕНИИ ТРЕХ ЛЕТ MMORPG Tabula Rasa потеряла трех ключевых разработчиков – ведущего дизайнера Керли Стэлина, ведущего программиста Билла Рэндолфа и художника Скотта Джонса. Все трое более не являются сотрудниками NCsoft, а должность ведущего дизайнера перешла к Ричарду Гэрриотту.

XBOX: ОСОБАЯ КОНСОЛЬ

Наличие жесткого диска и доступа в сеть позволяет не только скачивать патчи для глючных игр, но и дополнения к настоящим хитам. Например, Tecmo планирует выложить в сети add-on под названием Ninja Gaiden Hurricane Pack Vol. 1 (предназначенный, естественно, для Ninja Gaiden) уже в августе. Доступен он будет бесплатно пользователям Xbox Live. В Hurricane Pack будут представлены новая схема поведения камеры, дополнительные костюмы, локации (включая позаимствованную у Dead or Alive 3!) и враги. ■





ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

САКАГУТИ ОТКРЫВАЕТ СОБСТВЕННУЮ СТУДИЮ

«Отец» Final Fantasy, Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi), основал собственную студию, названную Mist Walker. Ее сотрудники уже работают над пока не анонсированной ролевой игрой, которая, возможно, выйдет на консолях следующего поколения. Сакагути обещает, что в его компании будут работать исключительно талантливые люди. Среди них он называет известнейшего художника Йоситаку Амано (Yoshitaka Amano). Пока, правда, не ясно, означает ли все это, что Сакагути уйдет из Square Enix. Вряд ли. ■

АМЕРИКАНСКИЙ МОТОЦИКЛ

Activision заключила соглашение с Discovery Channel о получении прав на разработку игр по мотивам телевизионного шоу American Chopper. Программа, еженедельно привлекающая более четырех миллионов зрителей, посвящена деятельности Пола Тьютула-отца и Пола Тьютула-сына. Семейный дуэт известен тем, что проектирует и создает мотоциклы в собственном гараже перед объективами кинокамер. Первые игры серии American Chopper поступят в продажу к началу Рождественских каникул. ■

КОРОТКО

▶ В БЛИЖАЙШЕМ НОМЕРЕ американского PC Gamer журналисты обещают пролить свет на ряд ожидаемых проектов, представив читателям эксклюзивные материалы по D&D Online, D&D RTS, Neverwinter Nights 2 и Baldur's Gate 3.

▶ КОМПАНИЯ WARTHOG объявила о разработке сиквела Conquest: Frontier Wars. Новая игра получила название Conquest 2: Vyrium Uprising, и ее действие происходит спустя сорок лет после событий первой части.

▶ ИЗДАТЕЛЬСТВО BISOFT подсчитало количество проданных копий игры Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow. По всему миру шпионский боевик приобрели 2.7 млн. геймеров!

КНИГА-ИГРА-КНИГА

Похоже, что отечественная игровая индустрия медленно, но верно начинает приближаться к мировым стандартам в области массовой культуры. Первая ласточка – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl от GSC Game World и «Руссобит-М». Об экранизации речи, конечно же, не идет – пока в планах компании лишь выпуск серии книг по мотивам игры. Уже подписан контракт с издательством «Эксмо», и в настоящее время проводится «кастинг» авторов из числа российских и украинских фантастов. Также в рамках серии будут выпущены некоторые рассказы-участники литературного конкурса S.T.A.L.K.E.R., первоначально опубликованные на официальном сайте игры.

Идут и обратные процессы – появилась информация о том, что по мотивам романов Сергея Лукьяненко («Ночной дозор», а также «Линия грез» и «Лабиринт отражений») могут быть созданы игры, включая проекты для мобильных телефонов и MMORPG. ■







КОРОТКО

▶ СУДЯ ПО СЛУХАМ, одним из ланч-тайтлов для Xbox Next может стать новая игра по лицензии The Matrix.

▶ CAVIA, разработчик Drakengard (игра издавалась Square Enix) работает над новой, пока не анонсированной официально action/RPG для PlayStation 2 и Xbox.

▶ СИСТЕМА ГОЛОДА будет внедрена в GTA: San Andreas, сиквел популярнейшего GTA: Vice City. Герои будут вынуждены питаться, находясь в игровом мире, иначе их ждут серьезные проблемы с физическим состоянием.

САМУРАЙСКАЯ УЛЬТИМА

Electronic Arts анонсировала Ultima Online: Samurai Empire, очередной add-on к популярнейшей MMORPG. Как следует из названия, расширение полностью посвящено японской тематике и привнесет в игру новый регион, здания в восточном стиле и две профессии – ниндзя и самурай. Первый персонаж ориентирован на стелс и способен маскироваться, превращаясь в невинных змей и волков. Также он использует дымовые бомбы и копирует собственный образ, вводя врагов в заблуждение. Самурай, в свою очередь, – типичный файтер со скиллами lightning strike, whirlwind и execution. Последний позволяет при известной доле удачи убивать противника с одного удара. Релиз UO: Samurai Empire намечен на ноябрь. ■







С высокопроизводительной рабочей станцией
R-Style® Carbon® Ai 521
на базе процессора Intel® Pentium® 4 3.40 ГГц
с технологией Hyper-Threading ,
ты сможешь то, о чем раньше не мог и мечтать – стать режиссером, дизайнером или космическим путешественником.

За разумные деньги в составе R-Style® Carbon® Ai 521

- процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией HT с частотой до 3,40 ГГц
- двухканальная оперативная память DDR400
- высокопроизводительные графические адаптеры с интерфейсом AGP Pro
- жесткие диски Serial ATA (есть возможность организации RAID 0,1) сделают то, что раньше тебе не было доступно.

Система качества проектирования, разработки и производства компании R-Style Computers® сертифицирована по международному стандарту ISO 9001-2000.

На компьютеры R-Style® Carbon® устанавливается лицензионная операционная система Microsoft® Windows®.

Астрахань ТАН (8512) 394-254 **Братск** Байт (395-3) 411-121 **Владивосток** ЭР-Стайл ДВ (4232) 205-410 **Воронеж** Элмар Трейд (0732) 512-018 **Калининград** Балтик Стайл (011) 254-11-98 **Кемерово** Конкорд ПРО (3842) 357-888 **Кострома** ИТ-Профессионал (0942) 626-903 **Краснодар** ВСС Company (8612) 640-450 **Красноярск** ЛанСервис (3912) 239-342 **Москва** R-Style Trading (095) 514-14-14, Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 748-02-72, Прайм Груп (095) 725-4432/33, Сибкон (095) 292-50-12 Экселент (095) 955-13-61 **Нижний Новгород** ЭР-Стайл Волга (8312) 443-517 **Новосибирск** ЭР-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 **Пенза** ЭЛСИ (841-2) 544-141 **Пермь** ЭР-Стайл Кама (3422) 107-445 **Петрозаводск** Илвес (8142) 762-288 **Петропавловск-Камчатский** АМН (4152) 168-751 **Ростов-на-Дону** ЭР-Стайл Дон (8632) 524-813 **Санкт-Петербург** ЭР-Стайл СПБ (812) 329-36-86 **Тамбов** Аксиома (0752) 759-370, Гитон (0752) 719-754 **Тула** ПитерСофт-НТ (0872) 355-500 **Уфа** Альбея-Техпроект (3472) 289-212, Онлайн (3472) 248-228 **Хабаровск** ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530

R·Style COMPUTERS

Техническая поддержка: R-Style Computers **(095) 514-1417**
www.r-style-computers.ru

Сделано в России. Сделано на совесть!

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 АВГУСТА 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	16	Raging Tiger: The Second Korean War	Shrapnel Games	США	PC
	16	Wings of Power: WWII Heavy Bombers and Jets	Shockwave Productions	США	PC
🟠	17	Armored Core: Nexus	Agetek Inc.	США	PS2
🟠	17	Astro Boy	Sega	США	PS2
🟠	17	Astro Boy: Omega Factor	Sega	США	GBA
🔴	17	Ghosthunter	Namco	США	PS2
	17	Hot Shots Golf Fore!	SCEA	США	PS2
	17	Marine Heavy Gunner	Groove Games	США	PC
🔴	17	Metal Slug Advance	SNK	США	GBA
	17	Pro Fishing Challenge	Atlus	США	Xbox
	17	The Guy Game	Gathering	США	PS2, Xbox
	17	Vietcong: Purple Haze	Gathering	США	Xbox
🟠	18	Dark Fall: Lights Out	The Adventure Company	США	PC
	18	Vietcong: Purple Haze	Gathering	США	PS2
	20	Atomic Enforcer	Got Game	США	PC
	20	Bad Boys: Miami Takedown	Empire Interactive	Европа	GC
	20	Chessmaster 10th Edition	Ubisoft	Европа	PC
🟠	20	D-Day	Digital Jesters	Европа	PC
🔴	20	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft	Европа	Xbox
	21	Army Men: Sarge's War	Global Star Software	США	GC
	22	Dragon Ball GT: Game Boy Advance Video Volume 1	Majesco	США	GBA
	23	Combat Over Europe	GMX Media	США	PC
	23	D-Day, 1944: Invasion of Europe	GMX Media	США	PC
🟠	24	Amazing Island	Sega	США	GC
	24	Digimon World 4	Bandai	США	PS2
🟠	24	ShellShock: Nam '67	Eidos Interactive	США	PC
	24	Terminator 3: The Redemption	Atari	США	PS2, Xbox, GC
🔴	24	Viewtiful Joe	Capcom	США	PS2
🟠	27	Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring	Digital Jesters	Европа	PC
	27	Airborne Troops	Playlogic	Европа	PC
	27	Crusader Kings	Paradox Entertainment	Европа	PC
	27	Dance: UK 2	BugBen Interactive	Европа	PS2
	27	Digimon Battle Spirit 2	Bandai	Европа	GBA
	24	Digimon Racing	Bandai	США	GBA
	27	Dragon Ball Z: Supersonic Warriors	Atari	Европа	GBA
	27	Ghost Master	Empire Interactive	Европа	PS2, Xbox
🟠	27	Headhunter: Redemption	Sega	Европа	PS2, Xbox
🔴	27	Sudeki	Microsoft	Европа	Xbox
	30	Arena Wars	Tri Synergy	США	PC
	30	Gallop Racer 2004	Tecmo	США	PS2
	30	IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda	США	PC
🔴	30	Pikmin 2	Nintendo	США	GC
	30	Port Royale 2	Ascaron	США	PC
	30	Power Rangers Dino Thunder	THQ	США	GBA
🟠	30	WWE Day of Reckoning	THQ	США	GC
🟠	31	Anarchy Online: Alien Invasion	Funcom	США	PC
	31	Cabela's Deer Hunt 2005 Season	Activision	США	Xbox
	31	Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums	bam! entertainment	США	PS2, Xbox
	31	NASCAR 2005: Chase for the Cup	EA Games	США	PS2, Xbox, GC
🔴	31	NHL 2005	EA Sports	США	PC
🔴	31	Phantom Brave	Nippon Ichi	США	PS2
	31	Spy Fiction	Sammy Studios	США	PS2
🔴	31	Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	США	PS2
	31	Street Fighter Anniversary Collection	Capcom	США	PS2
🟠	31	Street Racing Syndicate	Namco	США	PS2, Xbox, GC

🔴 Исключительно перспективная игра. 🟠 Проект, на который стоит обратить внимание.

СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 АВГУСТА 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
Dronez	КиберZона	Новый Диск
I SPY Fantasy	ИСКАТЕЛЬ. Фантазер	Новый Диск
Itch	Букашки	Руссобит-М
Kelly Slater	На гребне волны	Руссобит-М
Legacy of Rosemond Valley	Наследство Долины Роз	Новый Диск
Little Robots - Making Friends	Маленькие роботы	Новый Диск
Pajama Sam	Пижама Сэм	Руссобит-М
Port Royale 2	Порт Рояль II	Акелла
Transport Giant	Транспортный олигарх	Акелла
The Boss: La Cosa Nostra	Крестный отец: Честь семьи	Акелла
Waterloo	Ватерлоо	Новый Диск / snowball.ru

Теперь мы публикуем информацию о релизах компьютерных игр в России. К сожалению, в большинстве случаев точной информации о датах поступления в продажу нет, поэтому мы просто приводим в алфавитном порядке список проекты, которые появятся в магазинах во второй половине июля.

НАСИЛИЮ В ИГРАХ – ДА!

Окружной суд Сиэтла признал закон, запрещающий продавать игры, в которых фигурирует насилие против сотрудников служб правопорядка, нарушающим Первую поправку к Конституции США. Несмотря на то что истцы требовали рассмотрения вышеназванных игр в рамках закона об оскорблении государства, судья Роберт Ласник заявил, что «схожее изображение насилия против полицейских можно найти в литературе, искусстве и прессе, и нет никаких признаков, что такое выражение авторского замысла не подпадает под защиту Первой поправки». На все доводы о том, что насилие против полицейских в играх может привести к аналогичным действиям в реальной действительности, Ласник ответил следующим образом: «Убеждение, что видеоигры являются причиной насилия, в частности насилия против полицейских, не подкреплены никакими весомыми доказательствами». Также судья отметил, что подписанный в прошлом году губернатором Гэри Локом закон содержит крайне неточное определение «насилия против служб правопорядка» и в одинаковой степени преследует Freedom Force, Splinter Cell и такие игры, как Looney Toons, The Simpsons и The Dukes of Hazzard. ■

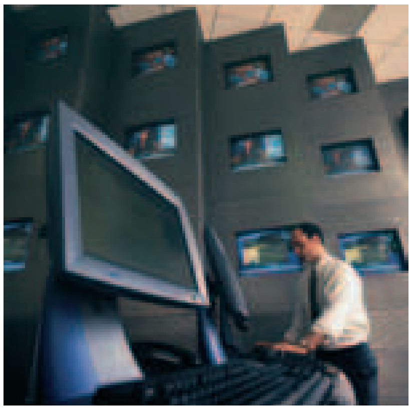
ФИНАЛ ДЛЯ ПЕРИМЕТРА

Стратегическая игра «Периметр» от «1С» и «К-Д ЛАБ» вошла в число финалистов розыгрыша престижной европейской премии Develop Industry Excellence Award 2004. «Периметр» представлен в двух номинациях – New PC IP, в которой его соперниками стали Far Cry, Painkiller, Singles: Flirt Up Your Life и XIII. Вторая номинация, где фигурирует название обласканной отечественными критиками RTS, – Innovation, и на победу также претендуют EyeToy, XIII, Athens 2004 и Trackmania. ■

ЗВЕРЬЕ ПО ПРЕДЗАКАЗУ

Первого августа компания «МедиаХауз» начала принимать предварительные заказы на Anarchy Online: Alien Invasion. Все желающие имеют возможность приобрести расширение к популярной MMORPG за 650 рублей, в то время как стоимость игры в розничной продаже составит 750 рублей. Кроме того, все оформившие предварительный заказ получат в подарок виртуального зверька – лита, который будет всюду следовать за своим хозяином и помогать ему в боях. ■

«СЛИЯНИЕ»: ТРИ ДНЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



Фестиваль «Слияние», который пройдет с 27 по 29 августа в спорткомплексе «Олимпийский», обещает стать одним из самых ярких молодежных праздников этого лета. Судите сами. Десятки площадок с кучей развлечений на любой вкус, крупнейшие компании России и мира, шоу-программы и дискотеки, спортивные соревнования.
Вот лишь некоторые подробности. На стенде «Русских Мобильных Игр» будут представлены новые Java-игры. Обещают также устроить презентацию карт оплаты загрузок Java-игр, видео, фотографий и мелодий на мобильные телефоны. На стенде можно будет получить консультацию по настройке вашего мобильного телефона для загрузки развлечений. Помимо этого владельцы сотовых смогут стать участниками первых Олимпийских Java-Игр. Компания Gillette приготовила сюрприз всем любителям экстремального спорта. Бренд Duracell представит «Кубок Duracell по экстремальному катанию на роликовых коньках Agressive Inline». Роллеры-экстремалы будут кататься на вертикальной рампе, выполняя головокружительные трюки в борьбе за главный приз. Кульминацией мероприятия станет выступление зарубежной BMX-звезды, специально приглашенной для этого в Москву. Имя VIP-гостя пока держится в секрете.
Друзья нашего журнала из компании EPSON на своих мобильных стендах будут совершенно бесплатно фотографировать всех желающих и через несколько минут вручать готовые фотографии, отпечатанные на принтерах EPSON. Кстати, один из мобильных стендов будет размещен на площадке нашего издательского дома. Кто был на Дне читателя, знает, о чем именно идет речь.



Как мы и обещали в прошлом номере, подробно рассказываем о том, что будет происходить на нашей площадке. Во-первых, у вас будет уникальный шанс сразиться с Полосатым и получить в случае победы (в чем мы очень сомневаемся) 100 долларов. Во-вторых, компания Thrustmaster устраивает соревнования по NFS: Underground с призами и подарками победителям. В-третьих, вы сможете получить один из многочисленных призов от компании MPIO, среди которых, конечно же, будут плееры этой фирмы – миниатюрные, легкие и компактные устройства, сочетающие чистый звук, удобную навигацию, линейный вход, чувствительный диктофон, радио и русские тэги. Звука и музыки на нашей площадке в эти дни будет предостаточно. Компания Defender впервые в России продемонстрирует компьютерную Hi-Fi систему нового поколения с выносным усилителем - Volcano. Кроме того счастливчики, победившие в конкурсах, уйдут с праздника с подарками от Defender – компьютерными мультимедийными системами Mercury 50A, SPK G2.1 и SPK D5.1., получившими высокие оценки в тестах ведущих компьютерных лабораторий.
И это еще не все. Благодаря компании Vellod, у всех желающих появится возможность устроить бои на PS2.
Недалеко от нас расположится «Парк приключений», спонсируемый сухариками «Хрустец», куда мы сами в перерывах между развлечением посетителей и общением с читателями собираемся заглянуть, дабы поиграть в минигольф, пейнтбол, прыгнуть на тарзанке с 24-метровой высоты и принять участие в родео (правда, настоящего быка обещают заменить на электронного). Присоединяйся! Радио ПОПСА каждый вечер обещает дискотеки с участием известных ди-джеев и популярных исполнителей.
В общем, все – в «Олимпийский»! ■

УЛИЧНЫЕ ГОНЩИКИ ПРОТИВ ГЕЙМЕРОВ

25 июля в Санкт-Петербурге в интернет-центре Cafemax на Невском прошел открытый турнир по симулятору уличных гонок NFS Underground. Интриги в соревнования на сей раз добавлял тот факт, что в турнире «сошлись» настоящие уличные гонщики и гонщики виртуальных дорог.
В означенный день к месту проведения турнира, рокоча двигателями, подрулила колонна питерских рейсеров на своих тюнингованных красавцах, а геймеры хоть и с меньшим пафосом, но с не меньшим желанием победить уже настраивали свои боевые клавиатуры и предоставленные в их распоряжение рули. Было принято решение ехать всем в одном классе по схеме Double elimination, после чего установили программу, снимающую ограничения на уникальные апгрейды и дающую большое количество игровых денег на покупку запчастей. За полчаса каждый настроил и обкатал своего дорожного монстра. После жеребьевки начались заезды, которые получились очень напряженными и запоминающимися. Было все, начиная от красивых прыжков через крышу соперника и заканчивая жесткими вылетами с трассы и боданием соперников борт о борт. К 21.00 судьба главного приза, руля с педалями ENZO Ferrari от компании Thrustmaster и полугодовой подписки от издательского дома (game)land, была решена. В финал вышли два известных питерских гонщика виртуальных дорог FANTA и KOMOH, первый из которых и стал победителем турнира, получив главные призы из рук президента питерского клуба RACEWARS (Dance-r). Остальным участникам достались свежие номера игровых журналов от (game)land'a и футболки от Thrustmaster. Приз за упорство, стойкость и стремление к победе получил самый юный участник MEGAj. ■



MEGAj тюнингует свою машину.



Победитель FANTA.



Они еще не знают что снова сойдутся в финале.



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 16.07-25.07

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Spider-man 2	39
2	Driv3r	30
3	Shrek 2	15
4	Grand Theft Auto: Vice City	13
5	Gran Turismo 4 «Prologue»	13
6	Tekken 4	11
7	This is Football 2004	11
8	Gran Turismo 3 A-Spec	10
9	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	10
10	Need for Speed Underground	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Harry Potter & the Prisoner of Azkaban	35
2	«Ground Control 2: Операция «Исход»	28
3	Thief: Deadly Shadows	19
4	Need for Speed Underground	14
5	Counter-strike: Condition Zero	14
6	UEFA Euro 2004	14
7	Empire Earth (русская версия)	13
8	Sims Double Deluxe	13
9	«Князь тьмы»	12
10	Lords of the Rings: The Return of The King	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«В тылу врага»	49
2	Singles	18
3	Князь тьмы	17
4	Far Cry	15
5	«Сибирь 2»	15
6	Far Cry (DVD)	14
7	«Painkiller: Крещеный кровью»	12
8	«Jagged Alliance 2: Возвращение в Арулько»	12
9	Laser Squad Nemesis	11
10	«Периметр»	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 12.07-25.07

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Driv3r	68
2	Spider-man 2	42
3	Need for Speed Underground	37
4	Tekken 4	32
5	Onimusha 3: Demon Siege	29
6	Fight Night 2004	27
7	Gran Turismo 3 A-Spec	27
8	Syphon Filter: Omega Strain	27
9	UEFA Euro 2004 Portugal	23
10	Final Fantasy X-2	18

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 20.07 – 24.07

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
2	Soldiers: Heroes of World War II	Codemasters
3	The Sims Triple Deluxe	Electronic Arts
4	The Sims	Electronic Arts
5	Joint Operations: Typhoon Rising	Novalogic
6	Far Cry	Ubisoft
7	CSI: Dark Motives	Ubisoft
8	Ground Control II: Operation Exodus	Sierra
9	Spider-man 2	Activision
10	Rollercoaster Tycoon 2 & Wacky Worlds	Atari

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Spider-man 2	Activision
2	Driv3r	Atari
3	Athens 2004	SCEE
4	Shrek 2	Activision
5	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
6	Onimusha 3: Demon Siege	Capcom
7	SingStar	SCEE
8	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
9	Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts
10	Fight Night 2004	Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Spider-man 2	Activision
2	Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo
3	Shrek 2	Activision
4	Pokemon Colosseum	Nintendo
5	Need for Speed Underground	Electronic Arts
6	Super Mario Sunshine	Nintendo
7	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
8	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
9	Sonic Heroes	Sega
10	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Spider-man 2	Activision
2	Driv3r	Atari
3	Full Spectrum Warrior	THQ
4	Need for Speed Underground	Electronic Arts
5	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
6	Shrek 2	Activision
7	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Red Storm
8	FIFA 2004	Electronic Arts
9	Project Gotham Racing	Microsoft
10	UEFA Euro 2004 Portugal	Electronic Artst

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Jikkyou Powerful Pro Baseball 11	Konami	PS2
2	Digital Devil Saga: Avatar Tuner	Atlus	PS2
3	Jikkyou Powerful Pro Baseball 11	Konami	GC
4	Konjiki no Gashbell: Makai no Bookmark	Banpresto	GBA
5	Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken	Sammy	PS2
6	Let's Make a J. League Pro Soccer Club '04	Sega	PS2
7	Tottoko Hamtaro: Ham Ham Sports	Nintendo	GBA
8	Saru Battle: Gacha Mega Stadium	Sony	PS2
9	Pachitte Chonmage Tetsujin 3: CR Pachinko Yellow Cab	Heckberry	PS2
10	Kotoba no Puzzle: Moji Pittan	Namco	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Очень обрадовал успех Digital Devil Saga в Японии – эта RPG будет локализована и на Западе. Когда мы попытались прочитать (с выражением) остальные названия игр из того же чарта, то все кроме Врена сломали язык и полчаса были вынуждены восстанавливать силы.

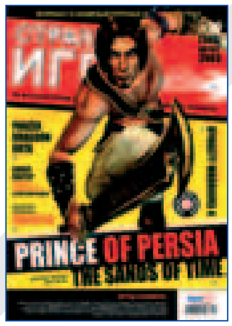
FLASHBACK

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД

16 (145) 2003

НА ОБЛОЖКЕ: Prince of Persia





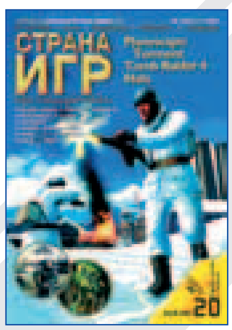
Всем известный А. Корнеев вспоминал о повести Пелевина «Принц Госплана», а также рассуждал о новой игре из популярной серии. По его словам, «Ubi Soft не просто удалось перенести в три измерения классический геймплей сериала, бережно сохранив все его характерные черты, – они его развили, приведя в соответствие с требованиями времени». И спустя пару месяцев мы получили не просто хит, а лучшую игру года! Продолжалось наше сотрудничество с журналом GamesTM, и в этом номере представили синдицированную из него статью «Полезны ли игры». Причиняют ли они вред здоровью, либо же способствуют развитию человека, – на этот вопрос попытались ответить наши британские коллеги.

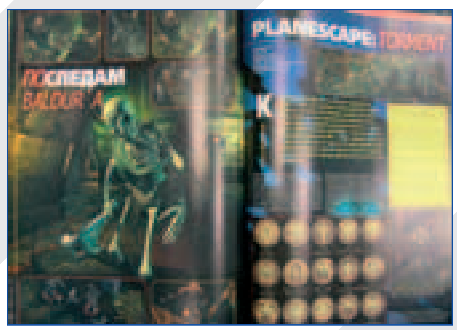
А еще год назад мы проводили первый кибертурнир журнала «Страна Игр» – «Кубок СИ 2003». Дисциплины – Warcraft III: The Frozen Throne и Quake III: Arena. Запомнилась и «Обратная связь» – знаменитым письмом Старого Ламера, адресованным А. Куперу и его «рисованным жопам». ■

5 ЛЕТ НАЗАД

16 (49) 1999

НА ОБЛОЖКЕ: Hidden & Dangerous





Обычный американский полицейский Ангус дрых на своем посту, когда к нему подкралась гигантская инопланетная амеба и съела у него все, что ниже пояса. Однако мощным усилием воли он устанавливает над глупой тварью абсолютный контроль. И вперед, на борьбу с пришельцами! Такова была концепция Flesh & Wire, проекта команды Running With Scissors, создателей небезызвестного Postal. И она не могла не прийтись по душе нашему специалисту по экшнам, Старшему оперу Гоблину. Игра была анонсирована для PC, затем – для PS2 и DC, но в конце концов... ее релиз тихо отменили. Впрочем, чтение того нашего трехполосного превью до сих пор вызывает эмоций едва ли не больше, чем просмотр многих современных поступивших в продажу игр.

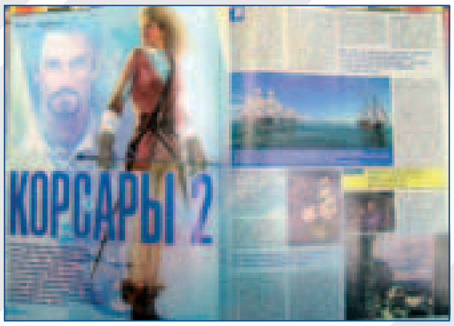
Из остальных материалов особенно запомнилась статья о Planescape Torment Сергея Дрегалина. Приведенный в ней словарь жаргона ролевиков дал нашим читателям очень много ценной информации. ■

3 ГОДА НАЗАД

16 (97) 2001

НА ОБЛОЖКЕ: Корсары II





Забавное совпадение: три года назад у нас на обложке также были «Корсары II». С тех пор игра уже успела выйти в свет под названием «Пираты Карибского моря», однако вскоре попадет к геймерам еще раз – уже в «правильном» виде. Номер получился просто замечательным: мы опубликовали спецматериалы «Формула», «Файтинги 2001: Битва продолжается» и «Final Fantasy: Глобальное нашествие». Очередной официальный симулятор популярных гонок как раз добрался до Европы, а считавшийся тогда лишь полумифическим Soul Calibur 2 сейчас необыкновенно популярен в стенах редакции. «Нашествие» же состояло из материалов о FFX и Final Fantasy: Spirits Within. Игра затем оправдала наши ожидания с блеском, а фильм, увы, провалился. Не помогли его главной героине «двадцать тысяч длинных, независимо анимированных волос»... ■

7 ЛЕТ НАЗАД

7 (15) 1997

НА ОБЛОЖКЕ: Dungeon Keeper





Семь лет назад мы публиковали обширный материал о готовящемся к релизу Warcraft Adventure: Lord of the Clans. Мы недоумевали: зачем Blizzard понадобилось превращать свою популярную стратегию в непонятную приключенческую игру. И, видимо, не зря – позднее проект был потихоньку отменен. Другому «Хиту» (к слову, эта рубрика дожила и до нынешних дней!) была уготована еще более печальная судьба. Daikatana, детище Джона Ромеро, все же поступила в продажу, однако – увы – была разгромлена критиками и оплевана геймерами.

А еще семь лет назад 10 баллов из 10 возможных получила игра Duke 3D... в версиях для PlayStation, Saturn и Nintendo 64. Да-да, та самая, что поддерживала модем (для консоли от Sega) и была подвергнута жестокой цензуре (на системе Nintendo). Писали мы обзор по самой правильной версии – для Sega Saturn, отсюда и оценка. ■

КОРСАРЫ

Вы, наши драгоценные читатели, верно, обратили внимание, что не так давно «Страна Игр» вкратце отписала о возрожденных «Корсарах II». И даже донесла до аудитории мысль, что натурально весной мы все дружно сможем в акелловскую чудо-сказку поиграть. Как оказалось, разработчики не постеснялись нас слегка надуть с датой релиза. На дворе август, а карибских флибустьеров как не было, так и нет. Возможно, постороннему наблюдателю покажется, что радоваться здесь нечему. Но на самом деле – это все новости положительные, радостные, ободряющие и вообще. Настолько позитивные, что мы даже решили расстараться на каверстори, вытрясти из «Акеллы» эксклюзивный летний обложечный арт, а также провести цикл познавательных бесед с разработчиками. Из которых вынесли больше, чем кто бы то ни было до нас.



СЛУХАМИ МОРЯ ПОЛНЯТСЯ

В «Корсарах II» во всю функционирует система слухов. Все события в игре происходят в определенных местах, локациях, после чего новости о произошедшем начинают волнами распространяться по всем направлениям. «Перевозятся» с места на место с помощью NPC. То есть вся информация, которую получит игрок, имеет под собой вполне реальную почву. Узнавать новейшие слухи и сплетни можно в тавернах (разумеется!), при встречах с дружественными кораблями и просто от персонажей, слоняющихся в городах.



ВЛАДИМИР МАКАРОВ
makar_off@front.ru

Полгода назад «Корсары II» представляли собой нечто вроде промежуточной стадии между add-on'ом к «Пиратам Карибского моря» и, собственно, по-настоящему новой частью игры. Сейчас баланс сместился. Проект разжирел, разрумянился и воспринимается уже по-другому. Серьезность перестановок подчеркивается одним показательным фактом. Ранее игра была рассчитана на родную российскую публику и делалась, в том числе, по ее многочисленным заявкам. Но ветер переменился. «Корсары II» становятся все пафоснее и пафоснее. И отказаться от общемирового релиза – преступление перед самими собой. Именно так рассудили в «Акелле». И рассудили, разумеется, правильно. Каким англоязычным названием разживутся «Корсары II», сейчас никто не знает, но мы с нетерпением ждем новостей по этому поводу. Как и продвинутый западный фэндом, предвкушающий официальный анонс проекта. В буржуйских странах ведь никто не знает подробностей о главном пиратском симуляторе, находящемся в данный момент в производстве. Самыми свежими новостями потчуют именно отечественных товарищей.



Блейз Девлин безуспешно пытается принять сложное решение, за какой стол в местной таверне ему все-таки стоит усесться.

ТРАНСФОРМАЦИИ И ОНЛАЙН

А ТАКЖЕ ДЕДУШКА СИД



За рядом дополнительных комментариев по игре мы обратились к нашему старому знакомому Ренату Незаметдинову – руководителю проекта «Корсары II». Кстати, по совместительству выполняющему те же функции еще и в «Одиссее капитана Блада».

«СИ»: Сначала «Корсары II» превратились «Пиратов Карибского моря». Затем воскресли. Потом снова началось перерождение. С чем связано неожиданное «расширение и углубление» концепции и новые трансформации проекта?

Р.Н.: Основных причин две. В определенный момент мы сообразили, что у нас получается не переделка «Пиратов Карибского моря» для российского рынка, а полноценная отдельная игра. Вторая причина – слухи о том, что мы делаем новую «пиратскую» игру для российского рынка, просочились на Запад. И нас закидали письмами поклонники Sea Dogs. Со слезными мольбами в духе: «А как же мы, мы тоже хотим!». В результате мы решили, что начатое следует довести до логического завершения. И worldwide-релиз – это очень даже неплохо. Хотя и займет немножко больше времени.

«СИ»: Как мы знаем, в игре сократилась «наземная» часть. Почему это произошло?

Р.Н.: Я бы сказал – была реструктуризирована. По джунглям мы бегать больше не будем. А произошло это из-за того, что игра у нас морская и про пиратов, а не сухопутная и не про Индиану Джонса. Хотите бегать по суше? Играйте (смеется) в «Одиссею капитана Блада»!

«СИ»: Что будет представлять собой саундтрек «Корсаров II»? Симфонизм на месте?

Р.Н.: А как же?! Пишет материал тот же человек, что и музыку к первым «Корсарам». Он, к слову, в ответе за саундтрек к недавнему «Ночному дозору». Зовут человека Юрий Потеенко. Ожидается симфоническая музыка в духе голливудских героических эпосов.

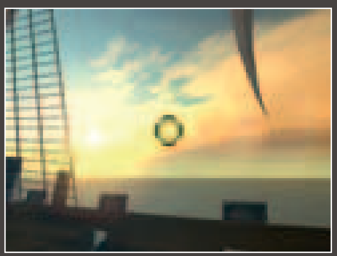
«СИ»: Не можем устоять перед соблазном и не спросить ваше мнение о Sid Meier's Pirates!. Вы ведь все-таки по долгу службы наверняка отслеживаете, что происходит с этой игрой. Что думаете о ней?

Р.Н.: Миленький проект, но нам он не конкурент. Я не в том смысле, что мы неимоверно круты (пусть даже это и так), а Сид – нет. Просто у нас серьезный сим. А там – шуточный проект. Он выдержан в эдаком легкомысленном стиле и ориентирован на консольный геймплей. У нас же проект скорее «писишный» и в некотором роде хардкорный.

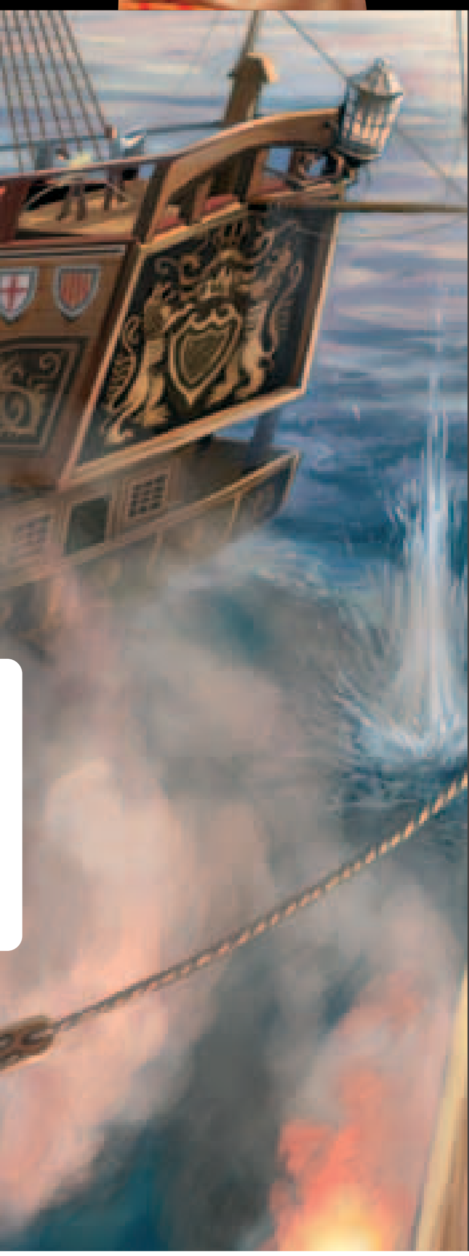
«СИ»: Еще один больной вопрос, который вертится на языке. Не собираются ли «Корсары» уходить в онлайн? Сейчас вот в разработке находятся Pirates of the Burning Sea (в создании которых приняла участие и «Акелла») и новые Uncharted Waters.

Р.Н.: У команды есть мысли насчет онлайна. Но понятно, что дело это глобальное, а потому спешить здесь не следует. Зато когда (и если) мы за онлайновых «Корсаров» примемся, это будет такая морская MMORPG, что у всех конкурентов просто челюсти поотваливаются (смеется).









PIRATES? ДВА!

Лично нас, как людей достаточно плотно знакомых со вторыми «Корсарами» – то есть хорошо представляющих, что затевается, – неизменно поражает одно обстоятельство. В то время как Сид Мейер делает не-пойми-что с продолжением Pirates!, «Акелла» неторопливо создает настоящий, а не надуманный сиквел... тех самых первых «пиратов». Честное слово, впечатления остаются именно такие. Настоящий симулятор пиратской жизни, куча возможностей, огромнейшая свобода действий и никакой сюжетной скованности. А также никакой мультяшности и откровенно позорного, халтурного моря, демонстрируемого общественности в игре от маэстро Сида. Как бы ни была притягательна сила бренда Pirates!, остается только признать, что настоящая преемственность прослеживается в первую очередь в акелловском проекте. И не только преемственность – реализация заслуживает большего доверия, как и общий подход к делу.

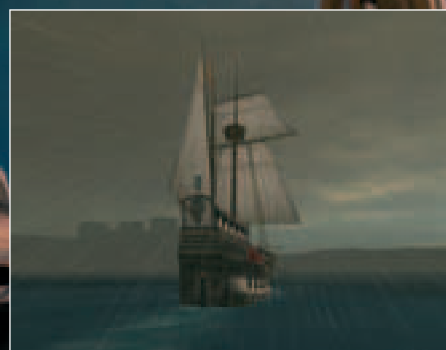
КАРИБСКАЯ МЕЧТА

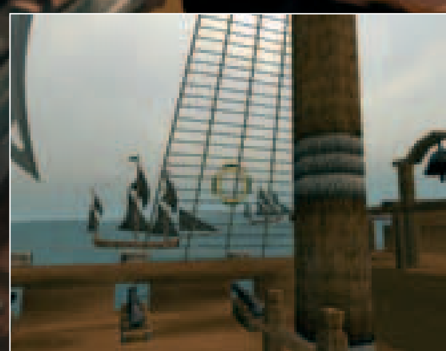
Как уже упоминалось, строгие сюжетные привязки были выкинуты из игры. Вместо этого на нас обрушился живой мир, который неплохо себя чувствует и без нашего присутствия. И, кстати, мир не «корсаровский», как планировалось изначально, – то есть не вымышленный архипелаг. Помните наш постер с картой из «Корсаров II»? Теперь это, между прочим, раритетная вещь! На смену прежним просторам пришел Карибский бассейн. Правда, без береговой линии Южной Америки и без Кубы. Все остальное – на месте. И Тортуга, и Барбадос, и прочие памятные места. Расстояния между островами, конечно, никто с линейкой не вымерял – разработчики для удобства (в том числе, удобства игрока) не стараются поразить нас реалистичностью. Это попросту не нужно.
Карибы между тем натурально кипят. Четыре державы активно выясняют отношения, топят друг у дружки корабли, захватывают колонии и вообще творят черте что. Береговое братство не отстает – вольные пиратские капитаны занимаются тем же самым. И нас, заметьте, никто не ждет. Если наш корабль встанет в тихой гавани, жизнь (и игра) не «остановится». Царства-государства не откажутся от грызни, форты так и продолжат переходить из рук в руки, а груженые черным деревом галеоны, как и прежде, не будут чувствовать себя в безопасности.
Главное в «Корсарах II» – реализовать карибскую мечту. Начав «карьеру» с капитана жалкого кораблика, собрать флотилию и захватить все поселения, находящиеся в поле зрения. На меньшее мы не согласны. Чтобы провернуть данную операцию, мы можем встать под знамена одной из держав и хотя бы создать видимость того, что мы убиваем людей не просто ради удовольствия. Можем, впрочем, не батрачить на царьков и не ждать званий и красивых наград, а совершать телодвижения исключительно ради собственной корысти.
На пути к выполнению нашего предназначения мы и сталкиваемся с тем самым жестоким «живым миром». Искусственно интеллектуали-



HAPPINESS IN SLAVERY

Одной из фичей, исключенных Диснеем и его оравой микки-маусов из «Пиратов Карибского моря», была изначально заложенная возможность заниматься работорговлей. Мы в таких вещах ничего постыдного не видим (на самом деле мы просто выступаем за адекватное отображение реалий XVII века – не подумайте ничего плохого), а потому чрезвычайно рады возвращению запланированного элемента. В «Корсарах II» успешно функционируют рабовладельческие рынки, команду противника можно угнать в плен, а затем продать. Кроме того, рабов – как и команду – необходимо кормить. А то передохнут, сволочи!







Романы Сабатини убедили нас, что испанцы – сволочи и негодяи. Так что под их флагами мы, на самом деле, плавать не будем.



Не обращайте внимание на то, что палуба пуста. В финальной версии по ней будет бродить матросня и изображать кипучую деятельность.

зированные негодяи чуть что бегут отвоевывать наши колонии, осаждают форты, прессуют нас по всем направлениям. Ситуация усугубляется тем, что мы не можем одновременно находиться в разных местах. В то время как мы плаваем, в населенных пунктах сидят назначенные нами губернаторы, которые, ясное дело, не так умны, как настоящие герои (если вы понимаете, про кого я говорю). От противника отбиваются как могут. И делают это неплохо. Правда, не всегда удачно. А потому боевые действия в любом случае приобретут затяжной характер. Стоит нам присвоить несколько островов и высунуть нос за пределы пристанища – супостаты ломанутся брать реванш за поражения.

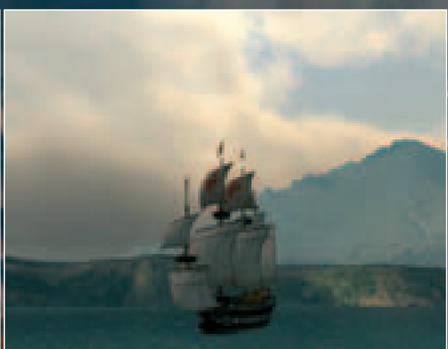
Помимо единой глобальной цели перед нами встанут и более мелкие задачки – в виде необязательных квестов. Их обещается совершенно невменяемое количество. А производить их по какому-то хитрому алгоритму начнет специальная система, работу которой не успели наладить к релизу «Пиратов Карибского моря». Теперь все на месте, и, как нас уверяют, шпарит так, что только щурься.

ФЛИБУСТЬЕРЫ-УПРАВЛЕНЦЫ

Одним из любопытнейших нововведений, демонстрируемых «Корсарами II», следует признать элементы, связанные с менеджментом всего и вся. В первую очередь здесь стоит отметить возросшую роль офицерского состава. Господа офицеры не только бродят по палубе вашего судна и делают вид, что заняты работой. Они вполне активно готовы принять командование дружественным кораблем вашей флотилии, поддержать в рукопашных схватках, а также, как я ранее отмечал, прицелиться собственным задом на губернаторское кресло. Колонии, впрочем, они самостоятельно отстраивать не умеют. Тут им на помощь придем мы. Придем и тут же попадем в интерфейс, напоминающий чуть ли не Heroes of Might and Magic. Там мы возводили строения в собственных замках – здесь займемся фактически тем же. То есть, оборудовав Graveyard, мы сможем нанимать в команду натуральных скелетов... Впрочем нет, со скелетами я вам нагло наврал. Костлявых друзей не будет. Это нам в «Акелле» говорят чуть ли не с порога. Скелеты остались в «Пиратах Карибского моря». Здесь – псевдореализм и пиратская романтика.

Неслабые изменения внесены и в схемы управления нашим родным судном. Да, в основе находится все та же система, что и в «Пиратах Карибского моря». Но появился и ряд принципиальных отличий, касающихся ведения боя. В первую очередь, это возможность уничтожения пушек, что серьезнейшим образом влияет теперь на результат сражений. То есть, противника можно банально оставить без оружия. Впрочем, он вполне в силах проделать тот же трюк и с нами. Пушки, кстати, теперь различаются не только по типу и калибру, но еще и сделаны из разных материалов – а значит, и «ударопрочность» у них неодинакова.

Но и это еще не все. «Вынести» собственные пушки – по крайней мере, часть их – мы можем и без помощи супостатов. У персонажей есть скилл, отвечающий за артиллерию. И если он невысок, –





ЮНГА, Я ТЕБЯ ЛЮБЛЮ

ПИКАНТНЫЕ ПОДРОБНОСТИ



Когда разработчики объявили, что планируют ввести в «Корсары II» такое замечательное заведение, как бордель, публика проявила невероятную заинтересованность в данном компоненте игры. «СИ» узнает свежие шокирующие подробности, касающиеся пикантных моментов проекта.

«СИ»: Ну так как, с борделем определились? Что там нас такое ждет? Как себя будет чувствовать женский персонаж «Корсаров II»?

Р.Н.: Более-менее определились. Точно можем сказать, что порноролики демонстрироваться не будут. А то уже пошли слухи... Вообще бордель еще в процессе дизайна. Планируем устраивать после его посещения нечто вроде временного прироста скиллов. Думаем над тем, чтобы включить мини-игры (смеется). Женский персонаж будет чувствовать себя комфортно. У нас там много могучих морячков, которых можно с успехом закадрить. Есть, кстати, еще и возможность подцепить сифилис, но это уже отдельный разговор.

«СИ»: А подробнее нельзя?

Р.Н.: Когда снимаешь девицу на ночь, есть вероятность подхватить венерическое заболевание. И тогда у персонажа упадут... скиллы. От него отвернутся друзья, а у модельки героя провалится нос.

«СИ»: А есть ли возможность Блейзом – мужским персонажем «Корсаров II» – снять другого мужика?

Р.Н.: Мы подумаем над этим. А надо ли ему это? Учитывая, что у него на борту целая команда крепких парней.

«СИ»: Но у Беатрис тоже целая команда...

Р.Н.: Беатрис не снизойдет до этих грязных, немытых оборванцев.

ГЛАВНОЕ – РЕАЛИЗОВАТЬ КАРИБСКУЮ МЕЧТУ



Хотя «Корсары II» является игрой, посвященной морской романтике, на суше тоже будет чем заняться. Например, прошвырнуться по злачным местам.



Пиратов настигло страшное и неминуемое возмездие. На данном скриншоте вы можете видеть, как на них падает метеорит.





БОНУСЫ НА НАШЕМ ДИСКЕ

Ищите на диске к журналу проникновенную речь PR-менеджера «Акеллы» Александра Щербакова, хорошо известного читателям «СИ». «Голос Акеллы», как скромно называет себя Саша, на протяжении 25 минут популярно описывает наиболее интересные особенности «Корсаров II».

следует ожидать порчи имущества. Это, кстати, не просто блажь игродизайнеров, а вполне реалистичный момент. В XVII веке были нередки случаи, когда неумение грамотно обращаться с артиллерией (слишком много насыпали пороха, плохо прочищали ствол) приводило к тому, что пушки разрывало на куски.

Интересный элемент менеджмента судна – закупка провианта для команды. Народ, естественно, требует еды и голодает с видимым неудовольствием. То есть, если тиграм не докладывают мяса, у них сначала падает мораль. А затем команда попросту поднимает бунт. К таким же последствиям может привести и несправедливый дележ добычи – данный компонент также висит на нас. Размеры «авторских отчислений» определяем именно мы. Упомянутый бунт, к слову, представляет собой разделение команды на два враждующих лагеря с предстоящим выяснением отношений. Что, в общем, неудивительно.

ПРИВАТИРИЗАЦИЯ

Важнейший момент – торговля. Теперь это не кособокий довесок, а нужный и полезный элемент геймплея. Главное – реальная альтернатива разбою. Выполнить предназначение можно, не особо налегая на тотальный массакр, а тихо и относительно мирно занимаясь коммерцией. Путь к победе можно проложить с помощью денег. Система торговли сбалансирована и перевозками черного дерева не ограничивается. Плаваем, копим денежки. Вы спросите, как же тогда захватывать колонии – ведь именно это от нас требуется? А все просто. Колонии теперь можно перекупать. За огромные деньги. Но можно.

Ну и напоследок одна из самых интересных фичей в очередной раз обновленных «Корсаров II». Мультиплеер. На данный момент планируется, что в многопользовательской забаве сможет участвовать до восьми капитанов. Режимы по большей части ориентированы на deathmatch. Точно будет deathmatch стандартный и командный, а также «защита конвоя». Особый интерес представляет мероприятие по уничтожению форта. Выглядит это следующим образом. Игроки делятся на две команды, одна из которых нападает на некое прибрежное укрепление, а другая, соответственно, защищает его. Корабли остервенело палят, форт не отстает. На наш вопрос, можно ли – раз уж такая пьянка пошла – рисовать собственные флаги, раскрашивать паруса в невообразимые цвета и вообще всячески проявлять индивидуальность, разработчики ответили, что как раз рассматривают такие варианты. Но что будет в итоге, пока точно не определились. Это, впрочем, не помешало определиться нам с отношением к проекту. Оно более чем положительное – раз уж мы не постеснялись расщедриться на обложку. И если графически игра очень сильно похожа на «Пиратов Карибского моря» – можно даже ненароком спутать – то идеологически она шагает (а точнее плывет) в другом направлении. Что устраивает, наверное, всех. А те, кого не устраивает, должны смириться с фактом, что мы в любом случае имеем дело с одним из главных российских хитов осени. ■



Количество возможных погодных условий стало просто невероятным. Гроза (на этой картинке) выделяется особо впечатляющими световыми эффектами.

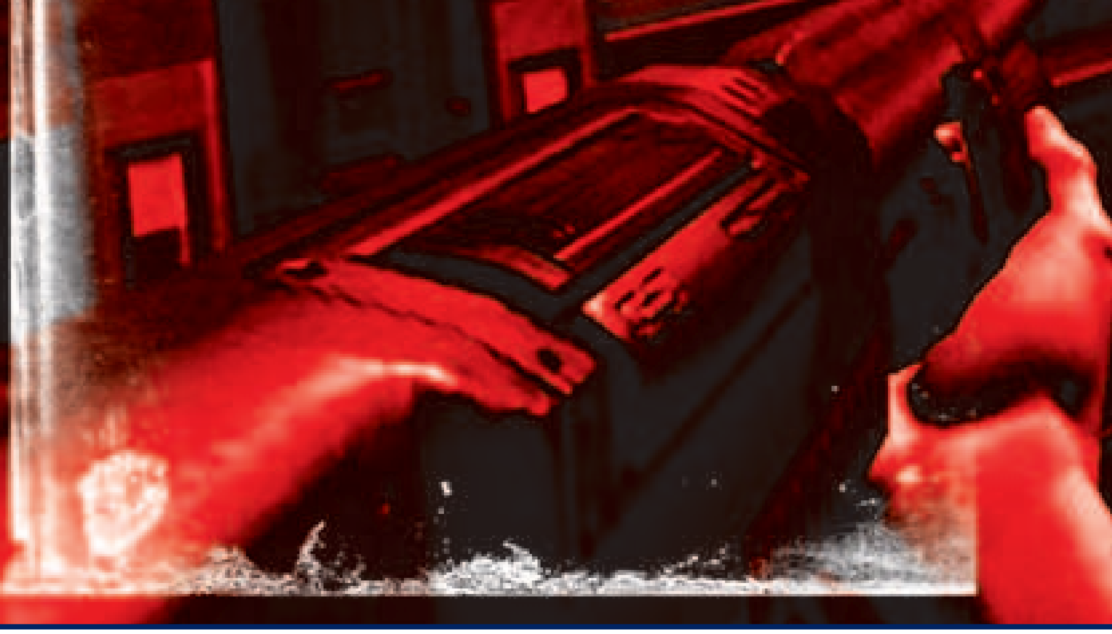


Да, нереально красивые закаты из игры, разумеется, никуда не денутся. В «Акелле» вовсю работают над геймплеем: с графикой и так все в порядке.


wwww.asus.ru
ASUS
Лучший выбор среди PCI Express плат на чипсетах Intel 915/925
Материнские платы ASUS серии P5 AI Proactive
Простая установка беспроводного узла доступа
Мониторинг сетевого соединения
Интеллектуальный разгон
Охлаждение без вентиляторов
Proactive ai
P5AD2 Premium
Чипсет Intel 925X
Двухканальная DDR2 533 с Intel PAT
Встроенная беспроводная сеть WiFi-g™
Serial ATA и IDE RAID
Аудио-кодек High Definition Audio
2 контроллера 1 Гбит/с сетей
1394b/a
P5GD1
Чипсет Intel 915P
Двухканальная DDR400
Аудио-кодек High Definition Audio
Serial ATA и IDE RAID
Контроллер 1 Гбит/с сетей
P5GDC-V Deluxe
Чипсет Intel 915G
Двухканальная DDR и DDR2
Встроенное видео Intel Graphics Media Accelerator 900
Аудио-кодек High Definition Audio
Контроллер 1 Гбит/с сетей
1394a
P5GD2 Premium
Чипсет Intel 915P
Двухканальная DDR2 533
Встроенная беспроводная сеть WiFi-g™
2 контроллера 1 Гбит/с сетей
Аудио-кодек High Definition Audio
Serial ATA и IDE RAID
1394b/a
ПИРИТ
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru
OLDI
Тел: (095) 105-0700
Web: http://: www.oldi.ru
OCS
Тел: (095) 995-2575
Web: http://www.ocs.ru
JUPITER
Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94
citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru
концерн БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.disti.ru
LIZARD
Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru

Hurt me plenty...

Страх, паранойя и жажда убивать. Современные геймеры уже не представляют себе мир компьютерных и видеоигр без проектов, вызывающих у них такие чувства. Но если бы не Doom, мы еще долго считали бы, что лишь быстрые ежики и смешные водопроводчики могут становиться нашими любимыми героями.



Все слишком привыкли к хорошему, чтобы помнить, чему им обязаны. Индустрия очень быстро эволюционировала в последние годы, одна идеология вытесняла другую, технический прогресс не стоял на месте. Сейчас нас нисколько не удивляют сетевой мультиплеер в FPS, элементы тактики, атмосфера саспенса. А стоило бы над этим задуматься, особенно в преддверии Doom 3. После дебюта в 1993 году оригинальный Doom неоднократно демонстрировался на выставках, к примеру – ER и Friends, однако в ту пору он вызывал у публики не одно только восхищение – слишком новой и непривычной казалась игра. Что же изменилось с тех пор, как повлиял Doom на развитие индустрии? Об этом мы сейчас и поговорим.

Чтобы понять, что такое Doom и что он породил, надо прежде всего вспомнить о его создателях: Джоне Кармаке и Джоне Ромеро. В детстве Ромеро был поражен своего рода альтернативной реальностью, продемонстрированной в лучших играх того времени: Asteroids, Battlezone (вид от первого лица!) и текстовом квесте Colossal Cave Adventure. Кармак же предпочитал настольные развлечения на базе Dungeons & Dragons и фэнтезийные романы. Их обоих роднило глубокое стремление к эскапизму, желание создать мир, куда можно немедленно и надолго уйти. Оно и позволило им придумать одну из самых знаменитых игр в истории. Наши герои работали программистами в небольшой компании, там они и начали творить: Кармак был техническим гением, Ромеро – генератором идей. Один создавал игровой движок и механику геймплея, второй облекал их плотью. Их первые игры – из популярной серии Commander Keen – вдохновили на дальнейшие эксперименты со слабеньким железом



конца 80-х годов. Ромеро и Кармак мечтали избавиться от ограничений в играх того времени, создать нечто новое, невообразимое. Совместить динамику «лабиринтных аркад» в духе Gauntlet с трехмерным миром а-ля Wing Commander и Elite. Конечно, Doom не стал первым FPS, да и не id Software изобрела жанр, но именно Ромеро и Кармак сделали его таким, каким мы знаем его сейчас.

Прототипом Doom стал, разумеется, Wolfenstein 3D. Ромеро хотел сделать игру «шокирующей» и преуспел в этом. Все основные элементы Doom – от линейки энергии и меняющейся в соответствии с ней физиономии героя до набора оружия, от динамики боя до секретов в духе «толкни стену» – были представлены уже тогда. Оставалось добавить в новую игру атмосферу ужастика, образцом которого Кармак и Ромеро считали кинофильм Evil Dead 2, и... чуточку Тома Круза. Дело в том, что Doom многим обязан фильму The Color of Money. Однажды Кармак смотрел его и обратил внимание на следующую сцену. Герой Тома Круза заходит в биллиардную, держа в руках футляр с кием. Завсегдатай спрашивает его, что у него там, и получает ответ: «Doom». Так было выбрано название новой игры id Software.

МАРС АТАКУЕТ

Чтобы оценить всю важность Doom, следует понимать: он изменил представление не только о том, как надо делать шутеры, но и о том, как в них надо играть. Doom стартовал как свободно скачиваемая shareware-игра размером в два мегабайта, и очень скоро сервера id Software перестали справляться с наплывом миллионов пользователей. Кармак и Ромеро и со своими старыми проектами не оставались в накладе, но успех Doom превзошел все ожидания. Что важно, в игре четкая сюжетная линия и диалоги были осознанно принесены в жертву геймплею. Зачем герой бежит и стреляет – по большому счету никому не было интересно. Критикам же Кармак заявлял, что «сюжет в игре играет ровно ту же роль, что и в порнофильме. Он, конечно, должен быть, но он совсем не важен».

Трехмерный движок игры был совершенен по тем временам. Фактически это был технологический ры- ▷

> «Ромеро и Кармака роднило стремление к эскапизму, желание создать мир, куда можно немедленно и надолго уйти.»

ВСЕ НАЧАЛОСЬ ЗДЕСЬ

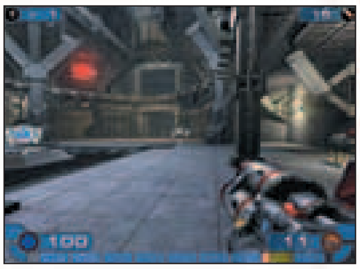
КАК ИГРА ВОЗДЕЙСТВОВАЛА НА ИНДУСТРИЮ

Shareware

Когда первые девять уровней Doom были впервые выложены на FTP-сервере Университета штата Висконсин, наплыв пользователей был так велик, что на следующее утро работники id Software не смогли зайти на него сами. Хотя по всему миру разошлось не более миллиона копий игры, считается, что количество скачавших shareware-версию геймеров в 15-20 раз больше.

Лицензирование

3D-движок Doom предоставлялся другим разработчикам (а также простым геймерам) для использования в их проектах. Сейчас подобная практика стала обыденностью. Например, на движке Unreal II работают такие игры, как Deus Ex: Invisible War, Thief: Deadly Shadows и



Dead Man's Hand. Предоставление доступа к коду игры сделало возможным и появление модификаций игр, чья популярность растет из года в год.

Мультиплеер

Doom стал первой игрой, позволяющей двум геймерам одновременно бродить по одному и тому же уровню, соединя-



ясь через локальную сеть или Интернет, и сражаться друг с другом. Doom же поднял интерес к сетевым развлечениям вообще, который впоследствии был закреплен такими мультиплеерными хитами, как Quake и Unreal Tournament.

Основы жанра FPS

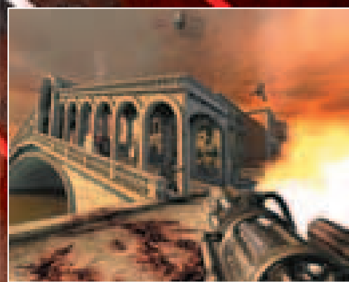
Doom проложил дорогу всем шутерам от первого лица вообще и выдвинул множество инновационных идей, которые затем без зазрения совести были скопированы конкурентами. Использование лифтов, поиск магнитных карточек, необходимых для доступа в запертые части уровня, «жестокое» оружие – лишь немногое из того, что предложила нам эта игра.

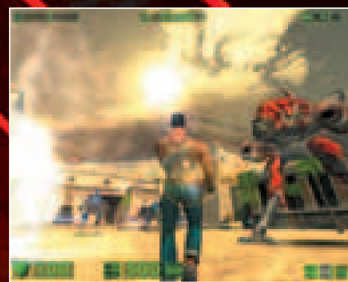


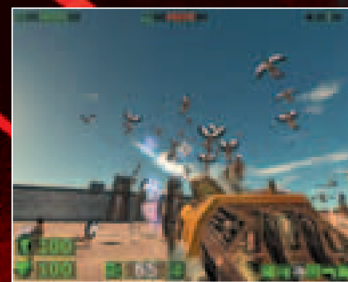
ПОДАТЬ СЮДА ИМПА!

УВИДИТ ЛИ МИР НАСТОЯЩЕГО НАСЛЕДНИКА DOOM?

Даже десять лет спустя рынку все еще нужны игры, схожие с оригинальным Doom – как по геймплею, так и по качеству графики. Портативные консоли обзаводятся 3D-возможностями, и жанр «простых» FPS ныне на подъеме. К примеру, достаточно вспомнить Ashen, который по замыслу Nokia должен поднять интерес к ее системе. Кровавая баня только начинается!







И Serious Sam, и Painkiller – лишь попытки скопировать «мясной» стиль геймплея, представленный в Doom годы назад.

вок: масштабируемые спрайты, эффекты освещения, четкие и подробные текстуры. Позже Microsoft даже использовала порт Doom для того, чтобы раскручивать Windows 95! Погружение в игру с ее «глубиной» и ее скоростью оказывалось настолько серьезным, что находились геймеры, жалующиеся на морскую болезнь – до сих пор подобный феномен был неизвестен. Во многом высокая скорость работы движка обеспечивалась инновационным решением Кармака: PC отрисовывал не весь игровой мир, а лишь ту его часть, что точно будет видна на экране. Это серьезно экономило ресурсы системы. Doom стал не только эталоном серьезного боевика, он еще и действительно пугал геймера, давил ему на психику. Великолепный стереозвук постоянно держал человека в напряжении, пока тот вглядывался в темные углы, откуда в любой момент могли выскочить адские монстры. В современных играх это уже считается чуть ли не нормой, но в 1993 году Doom и в этом аспекте совершил революцию. Созданный Кармаком и Ромеро виртуальный мир казался до ужаса реальным. А мощный графический движок лихо справлялся со сценами, где на геймера наседали сразу толпы врагов. В Doom они даже были снабжены зачатками искусственного интеллекта! Хитрый геймер при желании мог заставить монстров сражаться друг с другом (что оказывалось единственным спасением в некоторых, казалось бы, безвыходных ситуациях). В современных FPS подход к реализации AI изменился не так уж сильно, и если бы не Doom, то, быть может, мы так бы и продолжали тупо расстреливать толпы монстров-имбецилов.

Насыщенные битвы в реальном времени в духе Doom до тех пор в играх не встречались, и это было также концептуальной новинкой. Ромеро хотел в каждом геймере пробудить ребенка и справился с поставленной задачей. Нарочитая упрощенность Doom позволила игре пережить свое время, в то время как многие «более современные FPS» оказались мгновенно забытыми сразу после релиза – Ромеро и Кармак знали, что игра прежде всего должна быть веселой.

В Doom впервые был представлен режим deathmatch, более того – само это слово изобрел Ромеро. Ранее мультиплеерные развлечения были медленными и достаточно скучными и, к тому же, требовали наличия дорогого модема, либо

> «Кармак и Ромеро и со своими старыми проектами не оставались в накладе, но успех Doom превзошел все ожидания.»



Doom 3 выглядит неплохо, но попытки id повторить свой успех могут и провалиться…

же подключения к LAN. А основным жанром был MUD (multi-user dungeon) – сетевые текстовые RPG, где полностью отсутствует графика. И даже в MUD играть можно было лишь, сотрудничая друг с другом, либо в одиночку. Только Doom позволил геймерам убивать друг друга, а не помогать в прохождении. Сетевой режим превратил выдающуюся синглплеерную игру в поистине легендарную мультиплеерную. Представители id Software шутили: «Doom – и есть причина повсеместного падения производительности труда». В этом оказалась немалая доля правды, и многие фирмы были вынуждены принять меры и запретить запускать эту игру в рабочее время.

Если бы в Doom не изобрели сетевой мультиплеер, очень может быть, что PC как игровая платформа оказалась бы давным-давно заброшенной. Кроме того, уже с появлением своего наследника, Quake, Doom неявным образом создал мир киберспорта с его прогеймерами и всемирными чемпионатами. Геймерский мир превратился из тусовки фриков в настоящую альтернативную культуру. Солидные призы на этих кибертурнирах (включая, между прочим, одну из кармаковских Ferrari) лишь подстегивали ее популярность и престижность, а почтение, оказываемое наиболее успешным из победителей, ставило их чуть ли не на один уровень с поп-звездами. Ирония судьбы заключается в том, что сетевому режиму в Doom разработчиками не уделялось особого внимания и в финальную версию он был добавлен лишь за несколько недель до релиза игры.

Doom же породил и еще одно популярное среди PC-геймеров занятие – создание самодельных модификаций. Спустя лишь месяцы после поступления игры в продажу многочисленные хакеры и программисты создали множество дополнений, кардинально меняющих все элементы Doom по отдельности или же все сразу. И за это также надо поблагодарить Кармака. Файлы с модификациями (формата WAD) не заменяли код игры, а лишь дополняли его. Разработчики изначально создали гибкую и понятную систему, с которой мог работать любой программист. Многие известные ныне работники индустрии начинали с того, что придумывали собственные уникальные уровни для Doom.

Именно благодаря мультиплееру и моддингу творение Кармака и Ромеро обрело нечто ранее невиданное – собственное комьюнити. Игры перестали быть асоциальным явлением – напротив, благодаря им человек мог найти себе общество людей, близких ему по интересам. Семью.

Создание сиквела для такой игры, как Doom было задачей исключительно сложной, и многие были разочарованы представленным в 1994 году Doom II. Фактически концепция не была развита, появились лишь ▷





DOOM: Десять миллионов фрагов

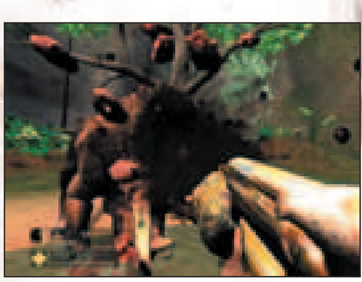
МЫ ПРОШЛИ БОЛЬШОЙ ПУТЬ, БЭЙБИ.

К нам приближается нечто злобное и страшное, носящее грозное имя Doom 3 – сиквел, которого мы ждали долгие десять лет. Это одновременно и римейк оригинального хита, и возврат к истокам, и новая игра, полностью переиначивающая идеи прародителя. Нас снова ждет атмосфера страха и паранойи, а графический движок обещает быть революционным. Но истина в том, что для жанра FPS ничего нового в этом уже давно нет, рынок переполнен красивыми и при этом жестокими и страшными боевиками вроде Alien vs Predator. Геймеры уже привыкли к хорошему, и им мало качественного экшна и затягивающей атмосферы, им хочется, к примеру, элементов тактики – как в Halo и Battlefield 1942. По большому счету их нужды вполне удовлетворены относительно недавними релизами Unreal Tournament 2004 и Far Cry, а на горизонте мелькают Half-Life 2 и Tribes: Vengeance. Есть мнение, что Doom 3 предлагает слишком мало и слишком поздно. Если не учитывать, конечно, фактор ностальгии. Громкое имя и стадное чувство привлекут к игре многих, но может оказаться, что ей не удастся поспеть за стремительно эволюционирующим жанром. Наша любимая индустрия не знает жалости и отсеивает неудачников.

101 смерть

ИЛИ ЛОВУШКИ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ FPS

В этом жанре, одном из самых востребованных, можно найти немало громких провалов. Так что, проведя небольшое аналитическое исследование, мы поняли, что сделало Doom столь популярным и как следует поступить, чтобы повторить успех. Для начала надо хотя бы не натворить ошибок, о которых мы сейчас и расскажем.



Пример А: Turok Evolution

Когда с трудом убитое вами динозавроподобное существо падает на землю, корчась в муках, геймер ожидает – нет, даже требует, – что он сможет обыскать тело, чтобы пополнить арсенал оружия и запас патронов. Ан нет – все вражье добро тает буквально в течение нескольких секунд, а с ним – и желание играть дальше. Даже в далекие времена, когда геймер еще не знал, что оно такое, хороший FPS, Doom предоставлял возможность подбирать призы, остающиеся после убийства монстров. Даже тех, что по самой своей сущности не могут таскать с собой оружие. К чему нам условности?



Пример В: Daikatana

Три года разработки, участие в проекте людей, ответственных за создание Doom (включая самого Ромеро)... Можно было ожидать революции, схожей по значению с той, которую породил релиз Quake. К сожалению, Daikatana была поражена вирусом обыденности, банальности и серости. Она скомпрометировала не только Ромеро, но и – косвенно – ни в чем не повинную id Software, от которой также шедевров более не ждали. Впрочем, Кармак и компания доказали, что они-то как раз еще на многое способны, выпустив в 2002 году вполне успешный проект Return to Castle Wolfenstein. Именно тогда и родилась надежда на то, что и Doom 3 станет настоящим хитом.

некоторые вполне логичные нововведения. Самым важным из них оказалась поддержка модема: теперь игроки не были привязаны к локальной сети, а использовали ее (да и Интернет) уже в основном для общения с себе подобными да для распространения своих творений.

Одним из показателей успеха проекта является его портирование на другие системы. И здесь сериал Doom преуспел: он представлен чуть ли не на всех существующих платформах. Но там столь же ошеломляющего успеха добиться не удалось. Doom был силен мультиплеером, а на консолях его не было. Появившиеся же многочисленные клоны – продукция конкурентов – зачастую оказывались красивее, и иногда играбельнее в однопользовательском режиме. Так что в историю вошел именно оригинальный Doom на PC.

АД НА ЗЕМЛЕ

Пожалуй, самый удачный комментарий Ромеро по поводу Doom, таков: «Он должен появиться вовремя». Так оно и получилось – с поразительной точностью. В 1993 году PC «вылуплялся из кокона», превращался из обычной рабочей станции в ту, что могла заодно похвастаться замечательными играми. С учетом высокой стоимости железа и относительной сложности освоения, геймерами того времени в основном были люди взрослые, увлекающиеся квестами и стратегиями. Жанр боевика был слабо представлен до появления Doom. Но затем все изменилось. Что произошло далее? Как известно, подражание – есть форма зависти, так что Doom стал самым популярным объектом зависти в истории индустрии. Благо Кармак никак не препятствовал копированию своих идей, а 24 декабря 1997 года и вовсе опубликовал исходный код движка Doom. Впрочем, его детище пережило всех своих подражателей, чего добились, между прочим, далеко не все хиты такого масштаба. Пожалуй, лишь в 1998 появился достойный конкурент: игра под названием Half-Life представила новый подход к жанру FPS – с яркими героями, сильным сюжетом и давящей на психику атмосферой.



Никогда не называйте пришельцев из ада неудачниками. Быть может, когда-нибудь они придут завоевывать ваш мир!

Всегда находились люди, злостно критиковавшие Doom. В частности, это до сих пор один из типичных примеров «неправильных» игр, приводимых ханжами, «антигеймерами». Впрочем, здесь id Software как раз не стала первой. Еще в 1976 году компания Exidy выпустила аркадный автомат Death Race, который и подвергся атаке моралистов. Претензии же к Doom обычно сводились к следующему: это игра «хардкорная», воспитывающая в людях агрессивность и жестокость. Какой-нибудь симулятор вроде Elite казался безвредным: геймеры могли бесконечно исследовать космос и получать от этого удовольствие, а вот в Doom геймплей был скоротечным и изобиловал кровавыми сценами. Именно после появления этой игры молодежь стала засиживаться за компьютерами, убивая и умирая, убивая и умирая... Никому больше не хотелось отправиться погулять на свежий воздух или пойти в кино. И, понятное дело, когда дети стали проводить за клавиатурой и монитором по шесть, а то и двенадцать часов, родители и психологи начали бить тревогу.

Обычные люди, имеющие слабое отношение к играм, о Doom чаще всего вспоминают в связи с так называемым «Колубмайном», трагедией в штате Колорадо. 29 апреля 1999 года двое школьников, Эрик Харрис и Дилан Клебольд, убили двенадцать одноклассников и своего учителя, а затем покончили с собой. Перед тем как совершить все это, Харрис записал себя на видеокамеру демонстрирующим свое оружие и произносящим слова:

По современным меркам Doom примитивен, но играть в него до сих пор интересно.

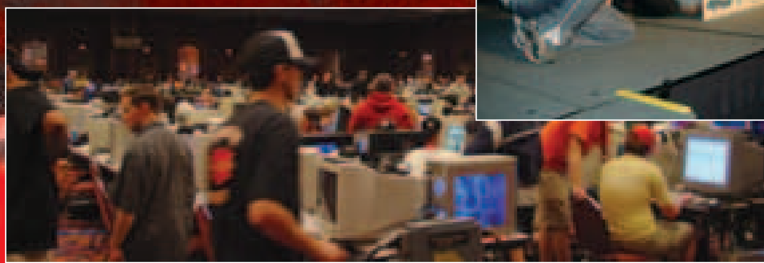




Жажда убийства

Благодаря качественному мультиплееру Doom стал причиной создания тусовок профессиональных геймеров и турниров по FPS. Народ приносил свои собственные компьютеры, соединял их в сеть и… побоище начиналось!





Наследником Doomстал другой проект id – Quake. А уж сколько турниров и конвентов проводилось по «Кваке»… И не перечесть.

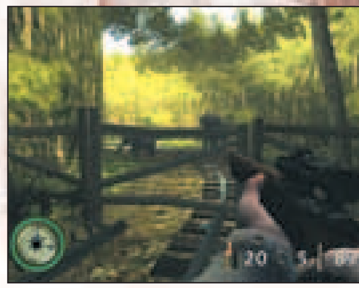
«Это будет как в Doom… Этот… дробовик совсем как в Doom». Оба парня были страстными поклонниками игры, и даже создавали свои модификации к ней. Пресса, жаждущая найти козла отпущения, набросилась на Doom. Критики мыслили просто: жестокая игра воспитала в детях жестокость, что и привело к трагедии. Многие верили им, не обращая внимания на протесты миллионов поклонников игры, большинство из которых никогда и мухи не обижало. В 2002 году федеральный судья Луис Бэбкок отклонил иск к многочисленным игровым компаниям, якобы виновным в Колумбайне. И это абсолютно справедливо. Игра отнюдь не была предназначена для того, чтобы учить кого-либо тому, что «насилие – это хорошо». Кармак и Ромеро задумывали Doom как игру «шокирующую», но при этом в достаточной степени абстрактную и несерьезную. Многие претензии оказывались вообще смешными. Например, прессе не нравилось содержание синглплеерного режима. Но типичные враги в Doom, импы и бехолдеры, настолько непохожи на людей, что насилие над ними вряд ли даже теоретически может воспитать желание убивать себе подобных. Геймеры это прекрасно понимают. Общество, как выяснилось, нет.

> «Именно после появления этой игры молодежь стала засиживаться за компьютерами, убивая и умирая, убивая и умирая…»

Quo Vadis, Doom?

Все вышесказанное вызывает, наверное, один лишь вопрос: «А что дальше?» Как герой какой-нибудь греческой трагедии, Doom 3 оказался в странном положении: сериал вынужден сражаться за место под солнцем с совершенными во всех смыслах проектами, которые он сам же – прямо или косвенно – в свое время и породил. Игры изменились, и разработчики не имеют права спокойно почивать на лаврах. Как бы восторженно геймеры ни относились к Ромеро, его шутер Daikatana, вышедший в 2000 году, полностью провалился: он был скучен, не «затягивал», да и вообще опоздал на несколько лет. Былая слава и ностальгия не смогут сами по себе продать игру. Судьба Doom во многом повторяет то, с чем уже успели столкнуться многие культовые проекты. Сможет ли сериал вновь изменить будущее, либо же просто будет соответствовать реалиям настоящего? Некоторые считают, что ключ к ренессансу Doom лежит в объединении усилий Кармака и Ромеро. Но так как их пути разошлись сразу после завершения первого Quake, вряд ли это возможно сейчас. Впрочем, идеи и опыт Кармака вполне могут повести Doom «новым путем». Станет ли опять сериал, перевернувший историю индустрии, генератором инноваций? Ответ мы получим совсем скоро. ■

Материал из журнала GamesTM (Великобритания) опубликован в рамках лицензионного соглашения с издательством Highbury Entertainment.



Пример C: Medal of Honor: Rising Sun

Во времена Doom под понятием «искусственный интеллект» подразумевалась способность монстров бежать к герою, ведя огонь на поражение из всех своих пушек. Так почему же самый богатый разработчик игр не смог сделать хотя бы такой AI в 2003 году? Ужасные ошибки в заскриптованном поведении врагов превратили геймплей Rising Sun в фарс. Конечно, игры вроде Halo и Far Cry куда лучше в этом плане, но все же подход, примененный в первом Doom, до сих пор достоин внимания.

Пример D: Fire Warrior

Эволюция сделала «коридорный» дизайн FPS анахронизмом в 2004 году, те-



перь в моде открытые пространства. И, соответственно, если в классике 90-х годов собирание ключей еще было вполне удачным элементом геймплея, то в современном шутере, да еще и относящемся к популярной вселенной Warhammer 40000, оно вовсе ни к чему. Как этого не смогли понять дизайнеры Kuju Entertainment? Загадка…

Пример E: Postal 2

Если на свете и есть игра, где дизайнеры переборщили с изобретенной ими



инновацией, то это Postal 2. Обрадовавшись тому, что была найдена ниша самой кровавой, жестокой, асоциальной и так далее игры, сотрудники Running With Scissors забыли о том, что еще надо бы сделать нормальный геймплей, сбалансированный и интересный. То, что в Doom 3 были внесены некоторые элементы атмосферы System Shock, есть хорошо, но если id Software в этом зайдет слишком далеко, многие фанаты Doom будут разочарованы.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Именитая серия гоночных автосимуляторов в прошлом году обзавелась броским, боевитым ответвлением. Посвященная феномену стритрейсинга, NFS Underground вырвалась в лидеры не только благодаря «альтернативной» направленности: блестящая (в буквальном смысле слова – мокрым асфальтом) графика, широчайшие возможности по отладке машин, высокие скорости, модный саундтрек, адреналин – короче, Electronic Arts выдала игровой аналог фильма «Форсаж».

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 17 ноября 2004 года (США), осень 2004 года (Европа)

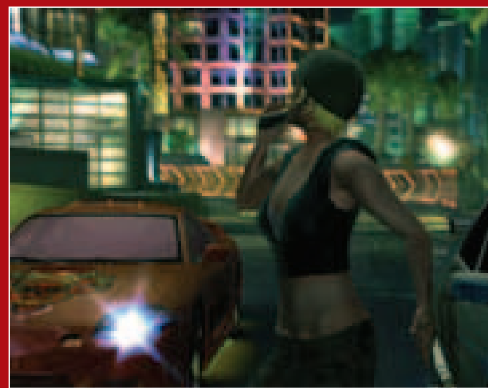
http://www.ea.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЕ ЧИСЛО ВИДИМЫХ МОДЕРНИЗАЦИЙ МАШИН УВЕЛИЧЕНО, ПРИЧЕМ ТЕПЕРЬ БОЛЬШИНСТВО АПГРЕЙДОВ СТАЛЬНОГО КОНЯ САМЫМ НЕПОСРЕДСТВЕННЫМ ОБРАЗОМ ВЛИЯЮТ НА ЕГО ГОНОЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

ОБГОНЯЛКИ И ДРУГИЕ ЗАБАВЫ

Срежи новых режимов фигурирует Outrun, целью которого является обогнать оппонента на 300 метров за определенный отрезок времени (причем стартовать можно как позади машины соперника, так и перед ней). Разумеется, вернутся улучшенные версии режимов Drag, Circuit и Drift. Разработчики пока особо не распространяются об онлайновых режимах – не исключено, в этой области нас ожидают какие-то сюрпризы. Возможно, EA поделится свежей информацией на осенней выставке ECTS.

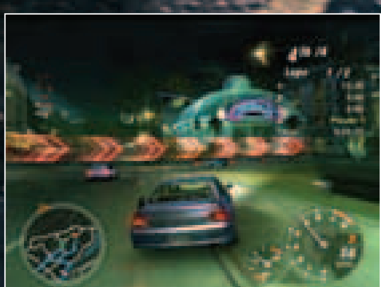


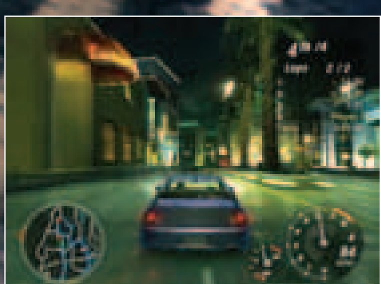


Типичный пример тюнинга ВАЗ 2109: тонированные стекла, зеленые огоньки в передних фарах и усилитель «Радиотехника» – «чтобы буцкало».



Как видите, профессионал может творить чудеса на любом материале, включая «Запорожцы». Главный секрет – оставить от оного только надпись на багажнике.



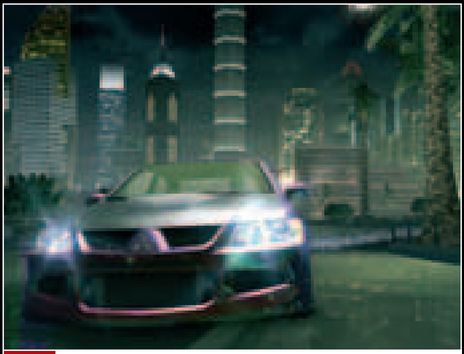


Мы тогда сказали свое честное «вау!», посетовав лишь на однообразие трасс. Этой осенью «вау!» станет громче: EA утрамбовывает в Underground 2 не один, а пять совершенно разных городов под небом в алмазах. Резкое увеличение числа трасс – наиболее заманчивая, но далеко не единственная деталь тюнинга. Ведь как обстоит дело с большинством последних хитов от EA? Выходит отличная игра, разлетается огромным тиражом, едва слышный недовольный ропоток тонет в одобрительном гуле, и ты, отыграв положенное, откладываешь джойпад и прикидываешь, каким же макаром они собираются улучшить такой проект, чтобы продать еще и на следующий год? Вещицы вроде SSX Tricky или той же NFSU не просто удачны, они полностью отвечают запросам соответствующих категорий геймеров. Когда игра устраивает на все сто, десять раз задумаешься о покупке неизбежного сиквела, который – будьте спокойны – EA подкатит аккурат к осени-зиме. Оцените сложность задачи, стоящей перед многочисленными офисами компании: сиквелы, выходящие на том же «железе», обязаны быть на голову выше предыдущих частей – но наглядно объяснить, зачем игрокам тратиться на продолжение, становится сложнее раз от раза: ведь EA давно уже веников не вяжет. Авторы NFSU2 отдают себе отчет, что сейчас нам нужны не столько красивые картинки и видеоролики (грех сомневаться в высоком качестве движка), сколько факты, обойма железобетонных фактов, убедительно доказывающих преимущества приобретения сиквела. Собственно, эта обойма только что выстрелила.

АРГУМЕНТЫ И ФАКТЫ

Нашему с вами вниманию предложен ряд цифр. В первой NFSU общая протяженность трасс составляла 40 километров, во второй – 200. Количество доступных для тюнинга автомобилей возросло с двадцати до тридцати двух. Планируется задействовать систему динамических погодных эффектов – все время кататься по мокрым ночным улицам было приятно, но слегка однообразно. Вместо трех основных режимов обещают семь

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Легкая обработка лобзиком, и ваша «Волга» превращается в автомобиль. Точнее, Lancer Evo VII.



Вкручиваете сдвоенные фары, и вот уже 41-й «Москвич» неотличим от «Модены».

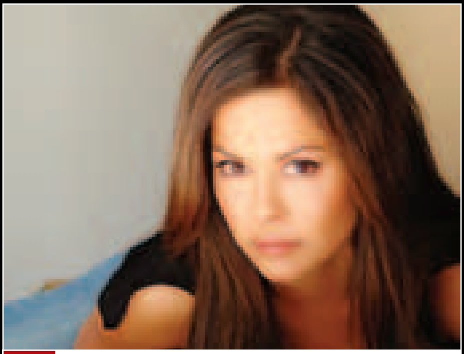


Фото Брук Берк мы отослали Саше Глаголеву, изнывающему от скуки на (в ?) Украине.

НЮАНСЫ ТЮНИНГА



И без того немыслимое количество апгрейдов машин удвоилось, и среди них появились ранее недоступные «фишки», вроде смены типа крепления дверей: чтобы прочувствовать потенциал данного нововведения, достаточно вообразить тюнингованный «фольксваген-жук» с боковыми дверями, поднимающимися как у «ламборджини». Присутствие самого «жучка» пока не подтвердено, хотя продюсер намекает на наличие в конюшнях NFSU2 «нескольких широко известных и любимых энтузиастами классических моделей». Это они Lada Racing Club испугались, не иначе.



Ночной город манит любителей стритрейсинга. Последствия налицо.

(пока только цифра, никих особых подробностей). И без того впечатляющее число видимых модернизаций машин увеличено вдвое, причем теперь большинство апгрейдов стального коня самым непосредственным образом влияют на его гоночные характеристики. Отныне позволяется содержать в своем гараже не одного, а целый выводок иноходцев. Кое-кто сетовал на минимальный характер повреждений в прошлой части, – в NFSU2 модель деформации автомобиля куда более детальная (еще бы, ведь Burnout 3 кувыркается на горизонте!). Версии для PC, PS2 и – впервые – Xbox поддерживают сетевой режим, проработанный с большей глубиной: он позволяет игрокам объединяться в кланы и проводить турниры. Кардинально поменялась сама игровая модель: вместо линейной цепочки соревнований разработчики воплотили гибкую систему «свободного полета», о которой стоит рассказать чуть подробнее.

GTA БЕЗ СТРЕЛЬБЫ

Начав игру, ваш стритрейсер оказывается посреди живущего своей жизнью города – различные «события» происходят здесь независимо от вашего присутствия. Катаясь по улицам, вы можете встретить устроителей гонок и узнать, когда и где состоится заезд; в некоторых случаях можно даже ввязаться в гонку непосредственно во время ее проведения – достаточно нагнать участников. Зачастую сразу после финиша вам будут сообщать о другом заезде, который начнется через пять минут на другом конце города, – если вы хотите ввязаться и в это соревнование, придется поспешить. Совершенно необязательно успевать везде, ведь порой несколько «событий» происходят почти одновременно, – куда важнее подбирать соревнования, которые «по зубам» вашей машине. Магазины запчастей и тюнинговые фирмочки тоже переместились из многооконных меню прямо на городские улицы: по словам продюсера игры Грега Улера (Greg Uhler), авторы хотят, чтобы игрок проводил как можно больше времени за рулем. Вырулив со стоянки у магазина, можно «прицепиться» к проходящей поблизости гонке, пересечь финишную черту и продолжить езду по улицам в поисках следующего заезда, нужного



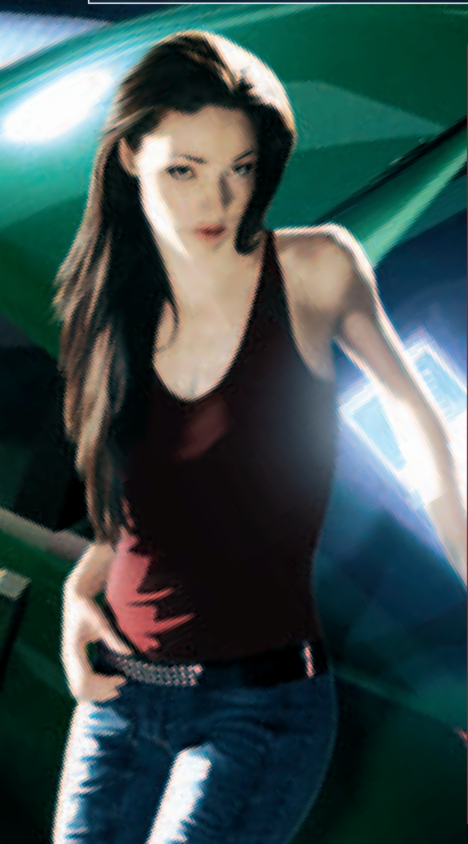

19 сентября
Cafemax на Пятницкой
GROUND CONTROL II
RUSSIAN OPEN
Грандиозный турнир
по лучшей стратегии года
1-ый приз
поездка в Швецию к разработчикам игры
и топовая видеокарта GeForce 6800 от NVIDIA!
Призы всем участникам!
Участие в турнире может принять каждый покупатель
лицензионной версии Ground Control II
Подробности и регистрация – на сайте
www.groundcontrol2.ru
игры
cafemax
СТРАНА ИГР
Спонсоры турнира:
NVIDIA
GIGABYTE
GROUND CONTROL
ОПЕРАЦИЯ «ИСХОД»
PC CD-ROM
PC CD-ROM
MASSIVE ENTERTAINMENT
SIERRA
Локализация и дистрибуция –
компания «Софт Клаб».
Москва, 1-й Хвостов пер.,
д. 11 А, офис 211;
тел. (095) 232 6952;
e-mail: sales@softclub.ru

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



СЛОВО ПРОДЮСЕРУ ПРОЕКТА ГРЕГУ УЛЕРУ

«В отличие от приквела, не только «силовые», но и некоторые визуальные модификации автомобиля будут влиять на аэродинамику, хотя чаще всего последние, конечно, служат исключительно эстетическим целям. В магазинах игроки по-прежнему смогут приобретать комплексные наборы запчастей, скажем, полный апгрейд трансмиссии, но теперь мы даем хардкорным геймерам возможность покупать отдельные детали, открывающие новые возможности для тюнинга. К примеру, если у меня обычная заводская «хонда», я не могу настраивать ее подвеску, - однако, раскошелившись на элементы подвески от независимых фирм, я смогу колдовать над отдельными ее параметрами. В результате поведение машины становится более гибким; у вас, к примеру, появляется больше контроля над заносами. В NFSU2 можно «откалибровать» по отдельному автомобилю для каждого из режимов игры».



магазинчика со хорошими скидками, и так далее. «Цель в том, чтобы вы рулили, а не продирались сквозь меню», – поясняет Улер.

С ПРОВОЖАТОЙ ВЕСЕЛЕЕ!

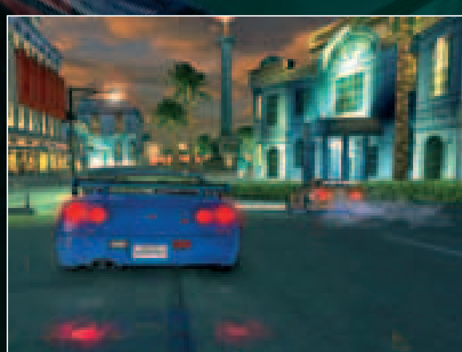
Пятерка игровых городов вымышлена, но для их создания использовались реальные американские прототипы: Нью-Йорк, Лос-Анджелес и Сан-Франциско. Ваше продвижение отслеживают две рейтинговые системы, подсчитывающие очки репутации (reputation points) и стиля (style points). Первые влияют на число доступных запчастей, от количества вторых теперь напрямую зависит число призовых нитроускорителей. Чем стильнее игрок водит – срезая углы, находя короткие объездные пути, проходя повороты в заносе – тем больше бустеров поступают в его распоряжение. Есть еще финансовый вопрос: если в оригинальной игре в определенный момент создавалась ситуация, когда денег набирались полные карманы, а в магазинах уже нечего было купить, то в NFSU2 заметно меньшими призовыми суммами придется распоряжаться с умом, выбирая между «силовыми» и визуальными апгрейдами. Чтобы у геймеров не создавалось ощущения покинутости в огромном живом мире, создан персонаж по имени Рэчел (Rachel) – ваша советчица и гид в мире стритрейсинга. Свою внешность красавице одолжила модель и актриса Брук Берк (Brook Burke), наверняка известная читателям глянцевых мужских журналов.

НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ...

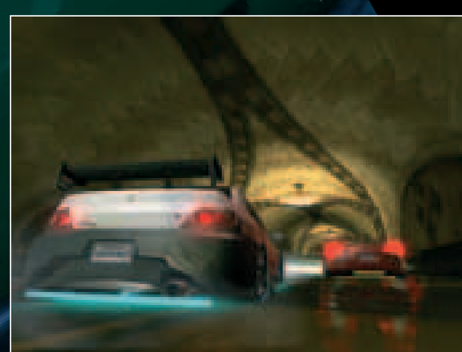
Касаясь графической стороны проекта, продюсер Грег Улер смело называет NFSU2 самой быстрой гоночной игрой на рынке. Достигнут этот результат кропотливой оптимизацией, позволившей не только ускорить и сделать более плавным игровой процесс, но и ввести динамические погодные эффекты. Также решено чуть снизить нагрузку на глаза игрока: насыщенные, пестрые участки трассы теперь чередуются с более открытыми пространствами, привносящими разнообразие и ощущение свободы, которого порой недоставало в мельтешащем калейдоскопом огней густо застроенном городе из первой игры. Сейчас, когда тематику стритрейсига эксплуатируют сразу несколько свежих проектов (Midnight Club 3 SRS и Juiced), а в числе традиционных гоночных игр красуются громкие имена Gran Turismo 4, Burnout 3, Enthusia и Forza Motorsports, рынок автосимуляторов разной сложности и достоверности сложно назвать пустующим, – но NFSU2 изначально делается с заявкой на пребывание в числе лидеров. Технически это великолепный образец кодирования для досконально изученных платформ, визуально она не уступает конкурентам, режим отладки автомобиля тут, пожалуй, самый глубокий за всю историю жанра, вдобавок игра заметно разнообразнее своей звездной предшественницы. И здесь, в конце концов, налицо роскошная девушка. Видели вы девушек у кого-нибудь из вышеперечисленных конкурентов? То-то же. ■



Неоновая подсветка днища – один из самых характерных признаков серии Underground.



В детстве Wren думал, что если у машины разбить фары, ее водитель ослепнет.



Hardware Wars – 2. Поединки дизайнерской бытовой техники в закрытых пространствах.

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


Типичный кадр: бруджа, вооруженный катаной, вышел на ночные улицы. Драться вампирам, если верить White Wolf, приходится регулярно.


Похоже, у парня проблемы с головой. Прохожие деликатно отводят глаза. Хотя надо признать – прикид у него действительно колоритный.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Troika Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.vampirebloodlines.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ВЛАДИМИР ИВАНОВ
glaymore@hotmail.com

Для своей новой игры – Vampire: The Masquerade – Bloodlines (VtMB) – Troika Games выбрала практически идеальную основу – ролевой сеттинг World of Darkness от компании White Wolf. Это некая мрачно-готическая альтернативная реальность, основанная на нашем с вами мире, но с одним существенным отличием – среди обычных людей скрываются вампиры. И это не кровососы-одиночки из классических фильмов ужасов – здесь их сотни, тысячи. Они живут среди нас, они питаются нами, они убивают нас, но мы не можем их распознать, ибо они не хотят, чтобы их видели. Это и есть Маскарад, основополагающий жизненный принцип вампиров, давший название всей ролевой системе White Wolf.

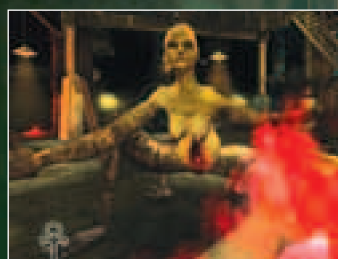
Вурдалаки ведут свой род практически от Адама: считается, что первый вампир был сыном Каина (отсюда их самоназвание – «каиниты»). За тысячи лет в кровососущем обществе сформировалось четкое клановое разделение. Все вампирские кланы живут обособленно друг от друга, представители каждого из них обладают уникальным мировоззрением и магическими способностями, а друг к другу они относятся с традиционным недоверием.
Основное занятие упырей – война. Здесь каждый дерется с каждым. Бьются не на жизнь, а на смерть (если такое выражение вообще применимо к вампирам) две основные группировки – Камарилья и Шаббат. Кланы грызутся между собой за авторитет и влияние внутри своей коалиции. Сражаются и отдельные кровопийцы – каждый стремится обеспечить себе и своим потомкам теплое место под луной. Хитросплетения вампирских интриг напоминают сложную шахматную партию. Только в данном случае непонятно, кто только непонятно, кто гроссмейстер, а кто – пешка. Впрочем, как правило, любой каинит одновременно является и игроком, и пешкой в руках другого, более опытного «шахматиста».

ФОРМИРОВАНИЕ ГЕРОЯ

Создание персонажа – основополагающий этап для любой уважающей себя ролевой игры. По нему, как по прихожей в чужой квартире, можно составить представление о том, куда вы попали и как вас здесь встретят. Примут ли пальто и предложат мягкие тапочки, или же небрежно махнут рукой и пригласят заходить, не разуваясь, все равно ведь пол немытый.
Bloodlines встречает гостей с радушием, предлагая стать представителем любого из семи вампирских кланов (причем каждый архетип существует в двух гендерных вариантах). Игра за мужскую и женскую особь будет существенно различаться, что для проектов от «Тройки» является, можно сказать, традицией.
Все атрибуты, навыки и способности аккуратно перенесены из настольной версии Vampire: The Masquerade. Знатоки игр от «Белого Волка» моментально почувствуют себя как дома, а новичков выручит подробная система подсказок, которая объяснит, чем сила отличается от ловкости и зачем вампиру надо пить кровь.
Выбор клана во многом определяет весь дальнейший стиль игры. К примеру, если вы создаете персонажа-Носферату, не стоит рассчитывать на то, что этот уродливый монстр сможет очаровывать собеседников так же хорошо, как галантный Тореадор. Впрочем, зачем ему это, с его-то силой и выносливостью? В то же время член клана Тремере склонен больше полагаться на свои магические дарования, нежели на физическую силу или природное обаяние.
Для успешной игры правильный подбор атрибутов и навыков важен



Процесс создания вампира-мага идет нормально. Показатель человечности равен семи из десяти возможных.

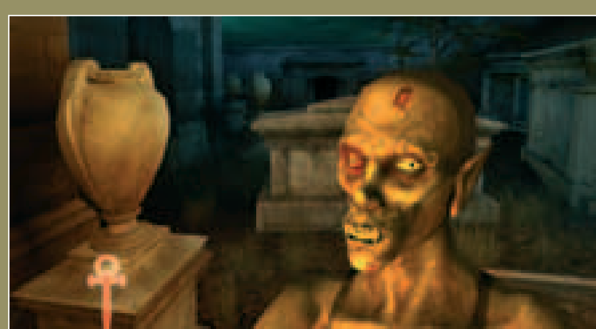


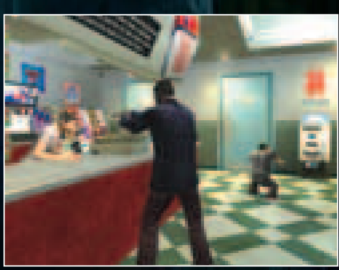


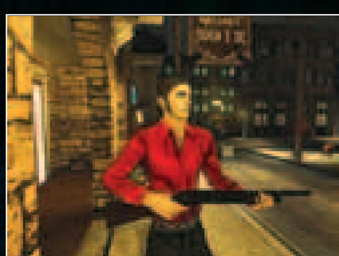
ОНИ ЖИВУТ СРЕДИ НАС, ПИТАЮТСЯ НАМИ, УБИВАЮТ НАС, НО МЫ НЕ МОЖЕМ ИХ РАСПОЗНАТЬ, ИБО ОНИ НЕ ХОТЯТ, ЧТОБЫ ИХ ВИДЕЛИ.

ВАМПИРЫ, ОБОРОТНИ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ...

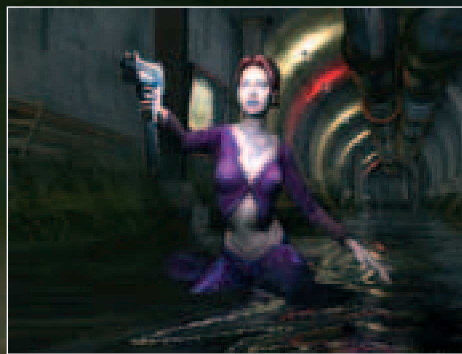
Согласно материалам от White Wolf, население Мира Тьмы велико и разнообразно. Его основу составляют тринадцать вампирских кланов, каждый из которых делится на несколько «линий крови», а также их братья – вампиры Востока. По соседству с упырями обитают кланы оборотней, феи, эльфы, маги-технократы, призраки и прочие сверхъестественные существа. Все эти группировки беспрестанно плетут сложные интриги друг против друга, стремясь усилить свое влияние в Мире Тьмы.

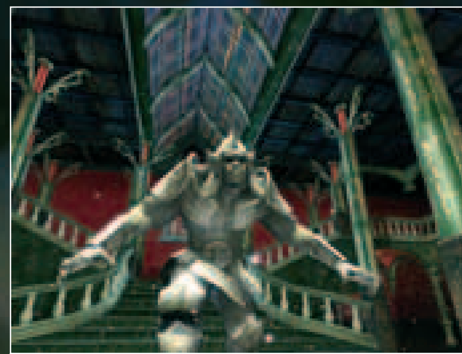







Обкастованный заклинаниями, вампир способен наносить страшные повреждения.


В туннелях под Лос-Анджелесом водятся настоящие красотки.


То ли голем, то ли орк… то ли голем, стилизованный под орка.

не менее, чем клановая принадлежность. Хотите работать с компьютерами, будьте добры повысить герою интеллект. Если вы склонны беседовать с врагами по душам, вместо того чтобы отрывать им головы, следует «вложиться» в личное обаяние. В противном случае вам просто необходима высокая сила.

ОДИНОЧЕСТВО ВАМПИРА

Завязка игры вполне соответствует готическому духу Мира Тьмы. Вам предстоит сыграть роль молодого, практически новорожденного вампира, совершенно не ориентирующегося в тонкостях клановых интриг. Ваш «отец», чей укус приоткрыл вам дверь в мир не-мертвых, был буквально только что казнен, поскольку провел инициацию без разрешения всемогущего вампирского Принца, Себастьяна ла Круа. Вы стоите в одиночестве посреди ночного Лос-Анджелеса. Прежняя жизнь безвозвратно закрыта для вас, в новую пока не приглашают. Без клана, без друзей, без авторитета и влияния – придется приложить немало усилий, чтобы доказать жестокому Принцу Лос-Анджелеса, что вы достойны быть одним из его подданных.

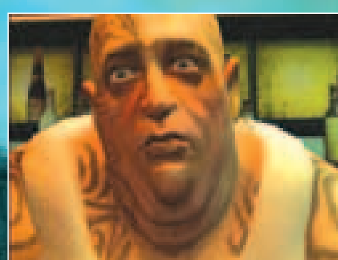
Как это сделать – решайте сами. Bloodlines, в лучших традициях Troika Games, обещает нелинейность и гибкий подход к любой проблеме. В демо-версии, которая была показана журналистам на E3, перед игроком стояла задача проникнуть в одинокий дом на пляже и забрать у недружелюбных бандитов упаковку взрывчатки. На этом примере можно проследить, как разные кланы решают одну и ту же проблему.

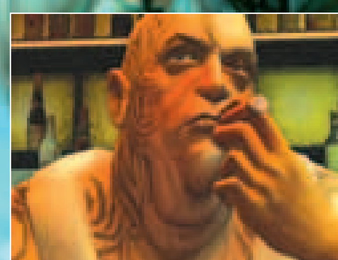
Носферату при помощи своей нечеловеческой силы проламывает дыру в заборе, прячется в тени и ждет, когда кто-нибудь из «братков» выйдет наружу, привлеченный непонятным шумом. Затем он сворачивает бандиту шею, выпивает его кровь, переходит в невидимое состояние, проникает в дом и похищает искомый предмет.

ОСОБЕННОСТИ РОЛЕВОЙ СИСТЕМЫ

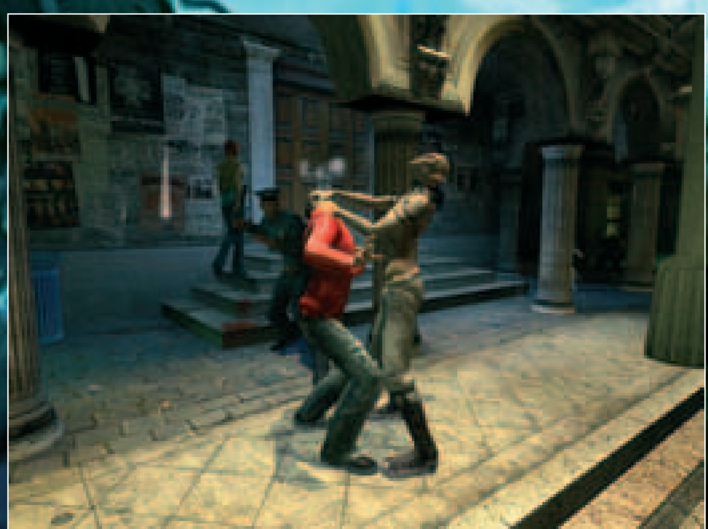


В настольной версии игры Vampire: the Masquerade каждый персонаж обладает четырьмя основными атрибутами, значения которых изменяются от 1 до 5, тремя клановыми магическими дисциплинами, а также очками здоровья, уровнем человечности и, самое главное, запасом крови, являющимся, по сути, маной. Успех любого действия определяется броском нескольких шестигранных кубиков. Действие считается успешным, если хотя бы на одной кости выпало число, равное или превышающее установленный гейм-мастером уровень сложности действия. Как эта механика будет перенесена в VtMB, пока доподлинно неизвестно.






Внимание всем постам, офицеру полиции срочно требуется помощь… отбой, офицеру помощь уже не потребуется.


Докладываю: на моем участке вампиры отрывают головы мирным гражданам. Произвожу задержание. Господи, за что ж мне такая напасть?!


ассоциация магазинов
1С:Мультимедиа
Тамплиеры
Крестовый поход
1С
TDK
© 2004 TDK Recording Media Europe S.A. Все права защищены. Логотипы TDK и Diamond Device являются зарегистрированными торговыми марками. Все остальные наименования, торговые марки и логотипы являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

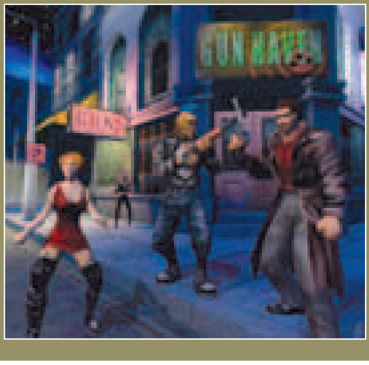
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Безумен, вооружен и особо опасен. Страшно подумать, но за такого персонажа тоже можно играть… Маньяки будут в восторге!

МИР ТЬМЫ НА ВАШЕМ МОНИТОРЕ

На таком богатейшем материале, как World of Darkness, можно создать не один десяток первосортных ролевых игр. Однако за все годы обладания правами на этот игровой сеттинг Activision ухитрился выпустить всего одну игру – Vampire the Masquerade: Redemption (2000). И то, несмотря на достойный романтический сюжет и передовую для своего времени графику, у «Искупления» была масса недостатков, которые не позволили ей стать полноценным хитом.



ТРОЙКА – ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО

Troika Games получила свое название в честь троих основателей компании – Тима Кейна, Леонарда Боярски и Джейсона Андерсона (хотя скромный Кейн утверждает, что имел в виду не трех друзей, а единение Дизайна, Кода и Графики). В 1997 году товарищи создали Fallout (Тим был дизайнером и программистом, Леонард и Джейсон отвечали за графическое оформление), год спустя – Fallout 2, а затем покинули Interplay и открыли свою компанию. Сейчас в активе Troika Games Arcanum (2001), The Temple of Elemental Evil (2003), а также готовящийся к выходу VtMB.

Девушка-тореадор смело стучится в дверь, пару минут мило болтает с главарем бандитов и в результате убеждает его, что ей очень-очень срочно нужна упаковка взрывчатки, только денег у нее с собой нет, но она их обязательно принесет. Завтра. Или послезавтра…

Маг-тремере не опускается до разговора со смертными. Наложив на охранника сонные чары, он пополняет свой запас крови и врывается в дом, в режиме slo-mo уворачиваясь от бандитских пуль. А также попутно показывает всю мощь древней вампирской магии. И вот двое противников начинают сражаться друг с другом, третьего тошнит кровью, у четвертого кровь просто воспламеняется. Аккуратно перешагнув через трупы, тремере подбирает упаковку взрывчатки и покидает залитый красной жидкостью дом.

Разработчики клянутся, что подобная гибкость геймплея будет продемонстрирована в каждой миссии игры. Поверим создателям Fallout на слово?

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Перед началом разработки проекта Troika сделала ход конем и лицензировала у Valve Software их заочно знаменитый движок Source. Да-да, тот самый, от Half-Life 2. Насквозь технологичный, битком набитый наисвежайшими шейдерами и прочими технофетишами современности. Так что внешнее оформление новой игры «троечников» должно удовлетворить даже самых придирчивых любителей современной графики.

Понятно, что столь радикальная смена внешней оболочки не могла не сказаться на идейной составляющей. Реальное время и управление от первого лица – сами понимаете, за чашечкой кофе поиграть не удастся. Разработчики обещают, что бои в Bloodlines будут такими же жестокими, быстрыми и кровавыми, как в реальности. Впрочем, не стоит бояться, что игра при подобном подходе превратится в чистый 3D-Action: здесь меткость стрельбы определяется не умением орудовать мышью, а уровнем навыка Firearms.

Возможности анимации и мимики, предоставляемые новым движком, также используются в полную силу. Таких кинематографичных персонажей, как в Bloodlines, в истории игровой индустрии, кажется, еще не было. А если и появятся, то не раньше, чем выйдет тот же самый Half-Life 2.

МЕЖДУ FALLOUT И ARCANUM

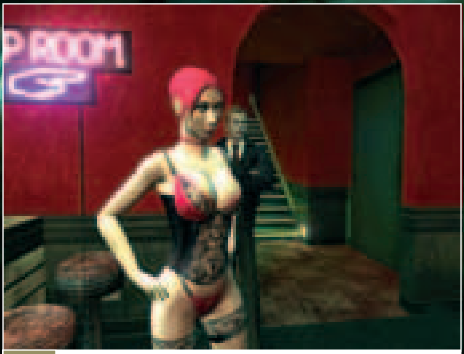
Цикл разработки игры уже приближается к концу, и авторы наконец готовы ответить на основной вопрос, волнующий всех поклонников их творчества. Сколько времени будет занимать прохождение игры? Не будет ли она такой же короткой, как первый Fallout или Temple of Elemental Evil? Лидер «Тройки» Тим Кейн успокаивает – игра будет длиться в среднем 60 часов. Эта цифра, конечно, не дотягивает до эпического Arcanum, но, тем не менее, заметно превышает среднюю длительность нынешних RPG. А значит, в скором времени опять придется жертвовать учебой и работой ради игры. И эта мысль меня почему-то согревает… ■



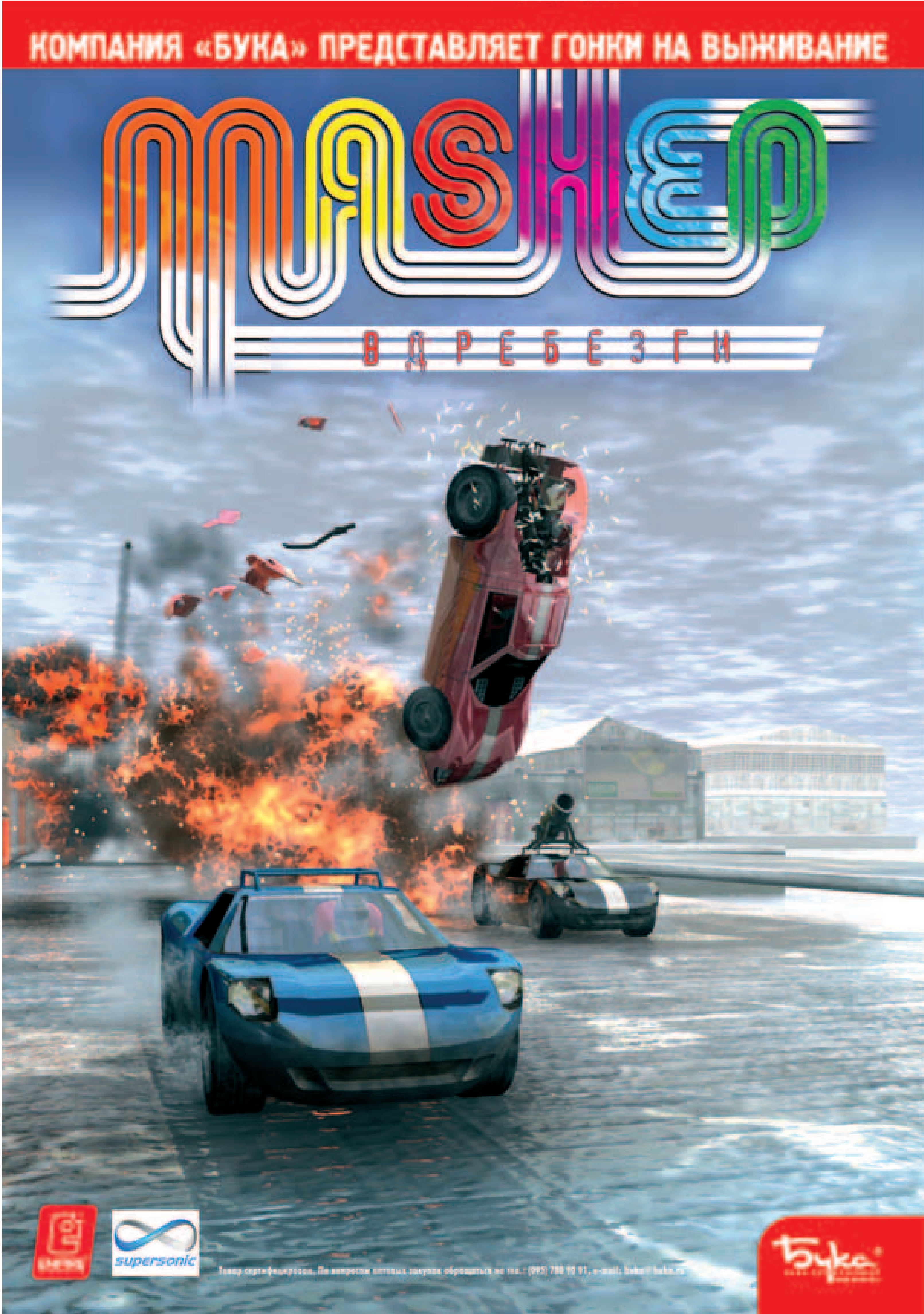
Движок Source очень реалистично имитирует освещение ночного Лос-Анджелеса.



Пустая церковь – отличное прибежище для вампира, которому негде переночевать.



Знойная женщина, мечта целевой аудитории. Товарищ в костюме явно смущен.



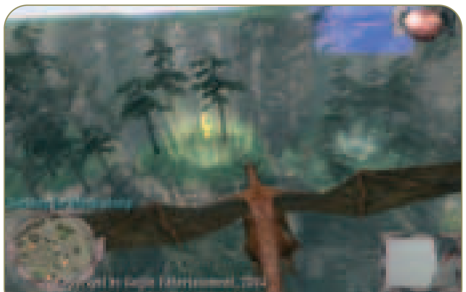
КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ
MASHED
ВДРЕБЕЗГИ
supersonic
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Gaijin Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2005 год

http://www.gaijin.ru/games/flight.htm



Огненное дыхание похоже не на пламя, а скорее на веселенькие волшебные шарики.



Пока дракоша не соберет «молнию», плеваться огнем ему не позволят.



Светлые круги на земле показывают, где находятся сюжетно важные персонажи. Тревога ложная – перед нами обычная белая овечка, а вовсе не искомый черный баран.

ПОЛЕТ ФАНТАЗИИ (FLIGHT OF FANCY)

НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД

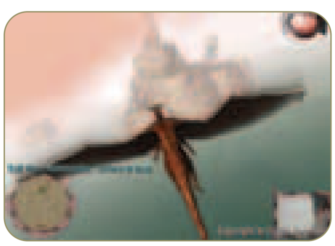
ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Отечественные девелоперы способны создавать не только качественно реализованные римейки популярных идей, но и свои новаторские проекты, подобных которым еще нет в мире. За примерами далеко ходить не надо – достаточно вспомнить только что вышедший «Периметр» от K-D LAB и еще разрабатываемый «Полет фантазии» от московской студии Gaijin Entertainment.

Команда замахнулась на нечто немыслимое. «Гайдзины», страшно подумать, ваяют игру… для веб-камер. Много ли игр с видеокамерой вместо геймпада вы припомните? Правильно, разве что EyeToy: Play да Singstar. Отличий от этого комплекта у нашей разработки предостаточно. Во-первых, «Полет фантазий», видимо, станет первым проектом подобного рода, который выйдет на PC. Кирилл Юдинцев, креативный директор Gaijin, поясняет: «Скорее всего, наша игра не будет поддерживать альтернативные режимы ввода. Даже если вы захотите, вы все равно не сможете играть при помощи мыши и клавиатуры, правда и EyeToy покупать не обязательно. Подойдет любая веб-камера, даже обмотанное изолентой недоразумение, купленное на базаре за полтинник».

Sony, выпустившая EyeToy: Play на рынок домашних развлечений пробным шаром, сейчас нашла свою игру. Продажи доказали: потребители приобретают камеру, чтобы дурачиться на вечеринках с друзьями. Теперь гранды создают только незамысловатые, развлекательные игрульки для шумных компаний. Москвичи идут другой дорогой: «Полет фантазии» – штука величественная, размеренная и, можно даже сказать, эпичная. Игрок, стоящий перед экраном, перевоплощается в громадного дракона и размахивает руками-крыльями, а зверь по ту сторону экрана повторяет его движения, парит, снижается и взмывает в небеса, следуя движениям рук.

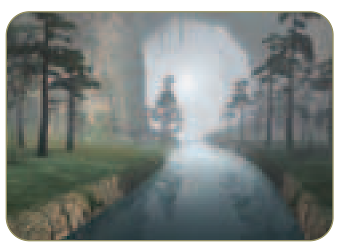
Механику игры каждый желающий мог опробовать на КРИ'2004, где «Полет фантазии» провозгласили «самой нестандартной игрой» и «лучшим проектом без издателя». Поначалу управлять массивной зверюгой получалось не у всех, но освоиться удалось почти каждому. Мотор игры отслеживает движения кистей и положение рук. Поэтому достаточно представить себя птицей, и дело в шляпе. Игрок машет руками – дракон набирает скорость. Игрок опускает кисти вниз – дракон снижается, поднимает кисти вверх – набирает высоту. Повороты даются интуитивно: стоит только расположить руки по диагонали, и огнедышащий степенно ложится на крыло. Утренняя зарядка из Flight of Fancy получается получше, чем из любой финтифлюшки комплекта EyeToy: через пять минут устают мышцы, через десять тяжелеют руки, играть становится заметно сложнее. «Раскрою вам секрет, – говорит Кирилл, – руки в стороны расставлять не обязательно». Он едва заметно шевелит пальцами перед камерой, но чудище все равно повинуется командам. Ролевые элементы «Полета фантазии» работают по обе стороны экрана: с той стороны наращивает силу дракон, а с этой игрок постигает механику полета и приноравливается к управлению.



Таинственный остров со второго уровня игры. Что ждет нас там?



Внушительное стадо белых овечек – вполне безобидных, ангельских созданий.



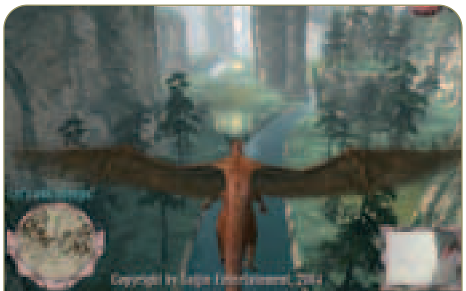
Перед нами огромная пещера, затопленная водами местной речушки.



Высоко в небе витает ненавистный враг. Берем курс на цель!



Драконы выстроились клином и потянулись на юг. «Косяк», – подумал Штирлиц.



Локация с виду похожа на каньон, но на самом деле дракон всегда может развернуться.

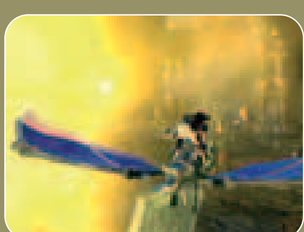


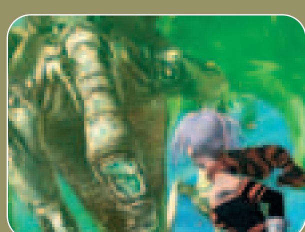
Слева та самая «злая башня». Зависнув в воздухе, дракон степенно поливает ее огненными шарами. Кстати, в текущей версии невозможно разбиться и очень сложно умереть.

На логотипе студии Gaijin изображена улитка. «Нет, мы не тормоза», – смеется Кирилл. «Улитка символизирует упорство в достижении цели. Тише едешь – дальше будешь».

ПАРАЛЛЕЛЬНО!

Сделать дракона главным героем игры дизайнеры додумались давно. В Drakan мы играли за девчушку, оседлавшую ящерицу, в Drakengard – за паренька, поневоле связавшегося со зверюгой, в разных частях Panzer Dragoon в чьих только сапогах не долбили полчища крылатых вражин. Весной этого года команда Primal Software выпустила «Глаз Дракона» – игру, в которой можно было летать уже без наездника. «Полет фантазий» похож на все эти проекты лишь внешне, он позволяет почувствовать себя не всадником, но самим драконом. Недаром на КРИ девелоперы хотели поставить перед экраном с игрой включенный вентилятор.





История дракона по законам жанра обязана быть высокопарной. К полетам наяву приложен сюжет о битве добра и зла, в которой наш птах выступает на стороне хороших, тут без вариантов. Кампания состоит из дюжины уровней с открытой структурой: дракон парит, высматривая обязательные миссии и факультативные задания. Завидев работодателя, он коршуном падает к земле – выкладывай, мол, в чем дело. В текущей версии нет людей, все персонажи – волшебные создания, которые в картинках рассказывают дракону о своих чаяниях, но к финальной версии разработчики обещают подкинуть королей, принцев и всяких рыцарей, без которых волшебный сюжет – как бутерброд без хлеба.

В воздухе «развешены» бонусы, назначение которых еще не совсем понятно. Сейчас ящер плюется огнем автоматически, как только подходящая цель окажется в радиусе поражения. На вопрос о магии Кирилл отвечает, что «собираются реализовать несколько заклинаний, которые нужно будет творить буквально своими руками. Например, игрок начертит в воздухе крест – и дракон разразится смертоносным спецэффектом. Магия еще не работает, но без нее проект точно не выйдет».

Несмотря на то что разработчики только доделали презентационную бета-версию, еще очень далекую от совершенства, игра в движении выглядит лучше, чем на скриншотах. Трехмерная графика проходит через фильтр, который размазывает финальное изображение, создавая эффект скорости. Завидев в закатном небе других драконов, интересуюсь, как же мультиплеер? Кирилл отвечает неопределенно: мол, хотелось бы, но где же найдешь столько людей, готовых махать руками перед экраном монитора?

Подводя итоги, я уполномочен заявить, что «гайдзины» взяли смелый курс наперекор всему, что было до сих пор создано для EyeToy и веб-камер вообще. Некоторые решения дизайнеров можно оспорить, другие откровенно удачны, но главное, что не перевелись на Руси богатыри, способные сдюжить оригинальный и новаторский проект. Сейчас разработчики ищут издателя. Менеджеры «1С» не решились выпускать игру в России, посчитав ее слишком необычной, зато помогают с поисками международного паблишера. Пожелаем Gaijin Entertainment удачи и будем ждать релиза. ■









■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG/action/strategy
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Firaxis Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2004 года

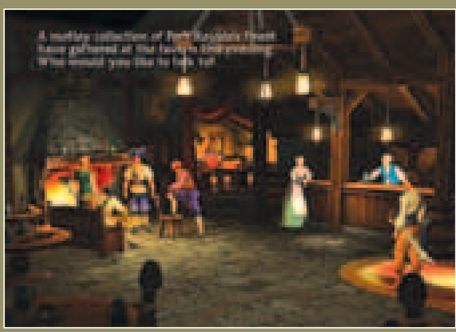
http://www.pirates-game.com



В Pirates! ожидается 27 разновидностей играбельных кораблей. И все они сильно уступают величественным парусникам «Акеллы». Вода что-то тоже подводит...



Навигация делится на глобальный и локальный режимы. В первом в поисках приключений мы курсируем по трехмерной карте, а во втором расхлебываем кашу.







SID MEIER'S PIRATES!

В ПОГОНЕ ЗА РЕАЛЬНОСТЬЮ

Дабы точно воссоздать карибский антураж и пиратскую атмосферу, специалисты Firaxis тщательно изучили литературные источники и даже съездили на острова. Однако кровавые будни морских разбойников не впечатлили разработчиков. Решив, что «люди любят игры из-за стремления покинуть реальность», Firaxis взяла курс на «облегченный» геймплей, где большая часть достоверной крови заменяется юмором. Таким образом, Sid Meier's Pirates! могут оказаться ближе по духу к фильму «Пираты Карибского Моря», нежели одноименная игра. Ведь «Акелла» создает серьезные проекты. Поэтому конкуренции между этими играми, видимо, не должно быть.

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Морской волк отечественной игроиндустрии. Непобедимый корсар виртуальных морей. Для «Акеллы» можно подобрать множество громких титулов, и ни один из них не станет преувеличением – сейчас компания является признанным лидером в жанре морских симуляторов и пиратских приключений. Но волки живут по законам стаи, где победивший вожака сам становится вожаком. Вызов акелловцам бросает не банда криворуких дилетантов. Сама Firaxis во главе с легендарным Сидом Мейером готова скрестить клинки в бою за солидную долю из золотого сундука геймерских симпатий.

СКЕЛЕТЫ В ШКАФУ

Только стоит ли принимать вызов всерьез? Ну что такое Sid Meier's Pirates!? Неплохой римейк древней (87-го года выпуска) игрушки, о которой половина геймеров только в книжках читала. Что нового может привнести современная версия антиквариата в игровой мир? Карибский архипелаг XVII века, живущий собственной жизнью? Было. Нелинейный геймплей? Портовые города с верфями, тавернами и магазинами? Толпы NPC с ворохом сюжетных и не очень квестов? Дуэли на шпагах, абордаж и морской бой? Все, что реализуется в свежих Pirates!, «Акелла» не единожды успела претворить в жизнь. Или не все?

Шкаф Мейера просто ломится от скелетов. Мы лишь чуть приоткроем дверцу, дабы увидеть, что такого припас старина Сид, чего нет у наших «волков». Хотя последние и заверяют игровую общественность, что мейеровские «пираты» им не конкуренты, им все же следует держать ухо востро.

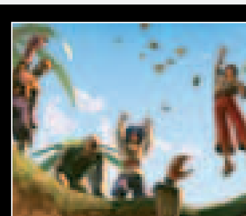
ШКОЛА БАЛЬНЫХ ТАНЦЕВ

Firaxis приняла единственно верное решение – копать вглубь. Не притягивая за уши какие-то новые фишки, она занялась развитием старых. Первым делом разработчики взяли на вооружение полностью нелинейный сюжет. Выступая за одну из четырех держав, – Англию, Францию, Испанию или Голландию – игрок волен совершать любые, самые безрассудные поступки и влиять на политическую обстановку в архипелаге. Как? Очень просто, достаточно забить на задание по доставке депеши о перемирии, и две стороны продолжат грызню. А можно сколотить огромную флотилию и вмешаться в любой конфликт силой. Разработчи-

БОГАТЫЕ И ЗНАМЕНИТЫЕ

СЛАВА НЕ ПРИХОДИТ ДВАЖДЫ

Оригинальные Sid Meier's Pirates! в свое время произвели фурор. Они собрали самые престижные награды игровой индустрии: Action Game of the Year от Computer Gaming World Magazine, Historical Game of the Year от Compute Magazine, Best Fantasy/Role Playing Game от Academy of Adventure Gaming Arts and Design. Крупнейшие игровые информационные ресурсы Computer Gaming World и GameSpy торжественно зачислили Pirates! в Зал Славы. Увы, скорее всего такой успех возможен лишь однажды.










Управление на дуэли, судя по цифровой раскладке, аналогично первым «Корсарам». Группе клавиш присваиваются определенные удары, и начинается состязание на реакцию.



АЛКОГОЛЬНУЮ МИНИ-ИГРУ «НАЛИВАЙ-КА» В FIRAXIS НЕ ПРЕДУСМОТРЕЛИ, ТАК ЧТО НА КАРИБСКИХ ВЕЧЕРИНКАХ МОЖНО БУДЕТ ТОЛЬКО ТАНЦЕВАТЬ.

ки пока не называют максимально возможное число подконтрольных посудин, но есть все основания полагать, что оно будет выше, чем в существующих проектах «Акеллы».

Pirates! вообще смелее, нежели «Корсары», скрещивает жанры, порождая порой удивительные сочетания. Так, в приключенческой игре с элементами RPG, экшна и симулятора нашлось место даже стратегии. И дело не ограничивается управлением флотилией. Абордажные бои в проекте Firaxis включают самый настоящий налет с видом сверху в стиле Warcraft.

Завершив дела лихие, не грех и отдохнуть. Ведь пират без пьянки, как сауна без бассейна. Правда, главгерой у Сида – корсар благородный. Посему и развлечения у него соответствующие – балы в губернаторском доме. Алкогольную мини-игру «наливай-ка» в Firaxis не предусмотрели, так что на карибских вечеринках можно будет только танцевать. Зато как! Действие выполняется на манер Dance Dance Revolution, однако следить нужно не за стрелками на экране, а за движениями партнерши – губернаторской дочки. Очаруете красавицу шикарным танго, а ее властимущего предка – послушным списком, милости просим под венец. Брак, как минимум, укрепит отношения с данным государством, а может, и на здоровье нашего флибустьера благоприятно скажется (GTA III помните?).



В силу генетических закономерностей практически у каждого губернатора есть дочка, так что на балах скучать не придется.

Вообще, здоровье дороже любых денег, и его в Pirates! нужно хранить как зеницу ока. Для этого в игре существует целый гардероб различных плащей, шляп и даже настоящих доспехов. Бессмертия они, конечно, не гарантируют, зато случайную мушкетную пулю нет-нет, да и задержат.

Окончательно откинуть копыта, правда, невозможно, хоть голышом ходи. В Firaxis решили смягчить кровавый пиратский быт. Местному сорвиголове грозит максимум тюрьма. Побег оттуда – еще одна занимательная мини-игра на основе модного ныне stealth. Только постарайтесь не тянуть с освобождением. Ведь очередная интересная находка гения – старение игрока, точнее, его альтер-эго. С возрастом герой теряет сноровку, становится медлителен и в конце концов превращается в неиграбельного ветерана. Все. Game over.

«АКЕЛЛА» ПРОМАХНУЛСЯ?

Команду Сида нельзя сбрасывать со счетов: студия и ее руководитель взялись за дело всерьез. Хотя остается шанс, что проекты Firaxis и «Акеллы» смогут разминуться на узкой рыночной тропинке. Каким образом – читайте во врезке. ■

МЕКСИКАНСКИЙ СЕРИАЛ

Еще одним неопровержимым доказательством упрощенности Pirates! служит эпизод с пропавшими родственниками главгероя. Некий суперзлодей поспособствовал их скорейшему расселению по всему архипелагу, и бедолага теперь вынужден спасать несчастных домочадцев, путешествуя от острова к острову. Чем больше членов семьи обретет друг друга, тем выше окажется ваш рейтинг по завершении игры. Здесь, как и в Civilization, учитывается ряд различных параметров.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 26 ноября 2004 года

http://www.ubisoft.com

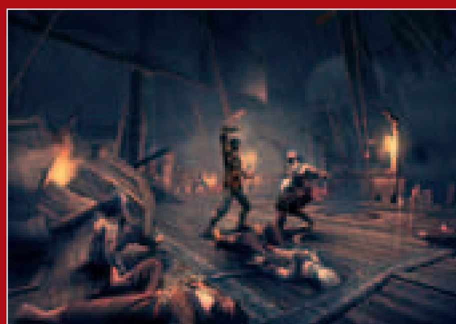


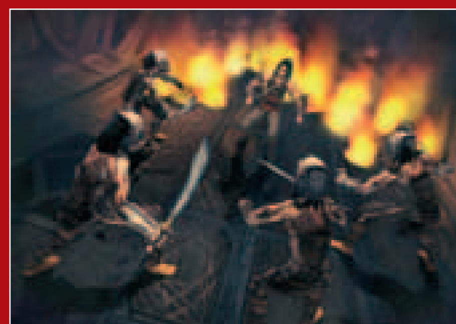
Вряд ли ваших противников остановит такая «мелочь», как заложник в руках принца. Элементов «шпионских боевиков» нам не обещали, увы.



Что сразу бросается в глаза на ранних скриншотах, так это огромные боссы. Сообщается, что игра ими будет изобиловать.







PRINCE OF PERSIA 2

НАЗАД В БУДУЩЕЕ? ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ!

Структура прохождения такова, что принцу придется часто мотаться туда-обратно во времени. Разработчики обещают, что игра не окажется банальным набором миссий, каждая из которых привязана к прошлому, настоящему или будущему. Принц осознанно скачет по потоку времени, чтобы исправить свои былые ошибки и добиться победы. Иногда все происходит по воле сценаристов, но в некоторых сценах геймер сможет сам выбирать, куда же двигаться дальше. А еще у принца, судя по всему, будет и корабль, на котором он путешествует уже в пространстве, не во времени. В ролике, показанном на E3, действие происходит именно там.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Готовится рождение первого сиквела самого громкого хита 2003 года. Разработчики обещают нам, что игра не просто будет лучше – она будет другой. И если это окажется правдой, то... Нет-нет, еще ни один сериал не забирал себе все основные награды два года подряд. Хотя... все когда-нибудь случается впервые.

Открыв в Prince of Persia песочные часы, наш герой привел в действие силы, о которых и не подозревал. Ему суждено было умереть, но все же он умудрился предотвратить и катастрофу, и собственную смерть. Однако судьба не любит идущих своим путем. И если кто-то благодаря собственной храбрости, ловкости и удаче смог избежать гибели, тогда в этот мир приходит Дахака. Задача у существа проста: восстановить истину, что означает: принц должен умереть. Еще никто и никогда не спасался от Дахаки. Но сдаваться сразу? Никогда. Принц решил, что для начала ему надо стать действительно непревзойденным воином. А пока следует бежать, бежать покуда хватит сил, чтобы не пасть жертвой раньше времени. Где бы ни появлялся герой, он тут же принимал участие в войнах, брал уроки у знаменитых бойцов. Но ни в одном месте он не мог задержаться надолго: спустя дни, а иногда даже – часы, враг находил его.

Люди, не знающие о беде принца, начали считать его безумцем. А он не обращал ни на что внимание, колесил по миру, забывая зачастую о сне. И везде его ждали сражения, и всегда в двух шагах позади него был враг. Дахака. И, быть может, безумство и вправду поселилось в голове былого героя...

Что интересно, разработчики и не пытаются преуменьшать достоинства первой игры. Например, считают, что с графикой и дизайном там было настолько все в порядке, что улучшать просто некуда. Так что Prince of Persia 2 использует тот же движок, лишь слегка доработанный. Уровни чуть больше, открытые пространства – шире, вот и все. При этом в версии для PS2 частота смены кадров будет составлять 30 FPS, а для Xbox – все 60. А чтобы геймеры не сочли изменения минимальными, разработчики решили пойти другим путем и кардинально поменять дизайн игры, прежде всего – облик главного героя. Принц возмужал и заматерел, в его взгляде появились грусть и усталость. Нет более молодого аристократа, жаждущего славы и любви прекрасных дам. Есть лишь знающий о жиз-

ПРИНЦЕССЫ БОЛЬШЕ НЕТ

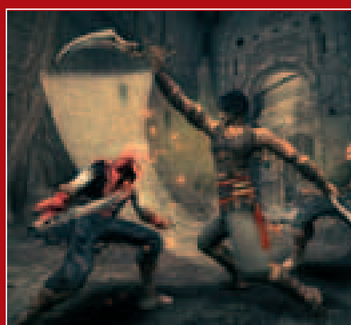
КТО ПРИДЕТ ЕЙ НА СМЕНУ?

Принцесса Farah, увы, так и обитает в королевстве своего отца, в Индии. Иногда она вспоминает нашего героя и задается вопросом: был ли он реальным, или всего лишь сном... Принц же не ищет встречи с ней, ведь он хорошо запомнил ее предательство. По крайней мере, так объясняют его поведение разработчики. А еще они считают, что свою роль Farah уже выполнила и должна уйти. Ее место займет другой второстепенный герой, о котором мы пока ничего не знаем. Но он будет, и – о радость! – нам обещают, что в Prince of Persia 2 попытки заставить геймеров расчувствоваться также будут предприняты. Принцесса, только другая? А почему бы и нет? Правда, пока неизвестно, сможем ли мы непосредственно управлять альтернативным героем(ями).



Вроде бы и не Mortal Kombat, а головы только летят. Да не просто, а с брызгами крови. Неужели Ubisoft хочет получить для Prince of Persia 2 более жесткий возрастной рейтинг?

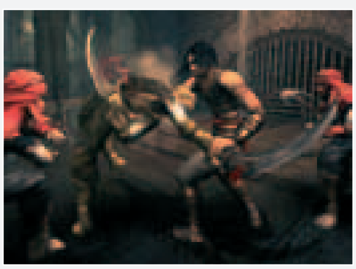




ни не понаслышке воин, коему надо искупить грехи прошлого, избежав попутно напастей грядущего. Как мог бы высокопарно сказать продюсер какой-нибудь JRPG, «темой игры стали Судьба и Смерть». Сменился и дизайн локаций: сохранив ближневосточный колорит, уровни стали более мрачными и разнообразными: можно сказать, что на смену сказкам об Аладдине пришли байки Синдбада-Морехода.

Больше всего изменений в системе боя – не зря на E3 почти вся презентация игры была посвящена ее особенностям. И здесь тоже разработчики не собираются скромничать. В оригинале с экшн-составляющей было все в порядке, но некоторые геймеры жаловались, что ее банально мало. Все-таки, adventure ныне не в моде, разве что в комплекте со stealth action или survival horror. Желания потенциальной аудитории услышаны, и новый Prince of Persia станет еще ближе к обычному боевику, можно даже употребить термин beat 'em up. Исчез кинжал, позволяющий герою управлять временем, но базовые способности сохранились (равно как и пресловутый песок, вынесенный в подзаголовок оригинала), да и основные приемы – тоже. А ведь добавились и новые! Например, принц умеет теперь хватать противников, а затем обезглавливать их или использовать в качестве живого щита. А если враг очень-очень высокий, то протагонист может запрыгнуть ему на спину, а затем и добить. Помните, как во «Властелине Колец» Леголас ловко управился с мумаком? Что касается «магии», то теперь принц умеет замедлять время для своих врагов, чтобы затем мастерски перебить их всех. То же можно проделывать и с ловушками: вращающееся колесо, утыканное острыми лезвиями, легко преодолевается, когда те ползут медленнее черепахи.

Конечно же, нет никакой повторяемости и в дизайне врагов. Все они будут новые, оригинальные, такие, что геймер будет восторженно ахать, встретив существо нового типа. А это будут и люди, и знакомые-незнакомые фэнтезийные существа, и гигантские боссы, выдуманные совсем «из головы». Есть даже мнение о том, что Prince of Persia 2 будет нацелен на более взрослую аудиторию, чем первая часть: игра стала куда более жестокой и реалистичной. С ловушками дело обстоит немножко иначе – ведь вряд ли кто-нибудь себе представляет Prince of Persia без классических шипов и гильотин, убивающих мгновенно и кроваво. Но добавятся новые смертоносные препятствия – как и в любом приличном сиквеле. ■



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** fighting ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Vivendi
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Genuine Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2004 года

http://www.fightclubgame.com





FIGHT CLUB

АЛЬТЕР-ЭГО

Если Тайлер и Джек – одно и то же лицо, то интересно, как будет выглядеть replay драки двух лучших друзей, рядового офисного служащего и дерзкого продавца мыла. Будет ли Джек бить самого себя, вторя закрученному сюжету фильма?

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Нарушим первое правило бойцовского клуба – никогда не говорить о бойцовском клубе. И сразу же нарушим второе – все верно, никогда не говорить о бойцовском клубе. Уж очень хочется поделиться виденным на E3 в этом году. Кинополотно Дэвида Финчера, срисованное с гениального произведения Чака Паланика, в скором времени получит воплощение в индустрии видеоигр. Ирония судьбы для картины, пропагандирующей тотальное пренебрежение материальными благами, не находите?

Fight Club – файтинг. Казалось бы, другого ожидать не стоило. Только, определенно, за уличными драками потеряется все остальное: многогранность заложенной изначально идеи, подтексты и параллельные линии, прекрасные диалоги, цитаты из которых можно выбивать на граните. Да, Тайлер по сценарию заявит: «Если это твоя первая ночь в бойцовском клубе, ты должен драться». Но это уже будет не тот Тайлер, совсем не тот образ, крепко врезавшийся в память. Не та операторская работа с бешеными перелетами камеры, не та отточенная визуальная подача. А ведь все это – шарм и обаяние шедевра, впечатления от которого выжигаются каленым железом в памяти. Файтинг по мотивам. От грандиозной идеи остался только розовый кусок мыла, зависший между полосками жизни соперников.

В модели Джека (у которого в фильме не было имени) вы не узнаете точную копию Эдварда Нортона. Также как и Тайлер ни разу не напомнит вам Бреда Питта. У игровых персонажей есть что-то общее с голливудскими актерами, но не более того. Зато Meatloaf как всегда в форме. Боб, легко узнаваемый по бюсту, затерялся в тусовке четырнадцати представленных бойцов. Мой любимчик Angelface тоже в строю, и только попробуйте испортить его ангельское личико!

Создатели следуют правилам бойцовского клуба, и посему противники выходят на арену босыми, без верхней одежды. Бои длятся столько, сколько потребуется. Изюминка игры – возможность калечить соперников. Или необходимость? Как только жизненные силы оппонента увянут после серии мощных ударов, вы сможете сделать своего рода Fatality. Сломаете спину или ногу – бой окончен. Озверевший боец с покалеченной рукой все-таки имеет шансы одержать победу, так что не теряйте бдительность. Решающие сцены выглядят очень зрелищно – на время становится видно скелет, и перелом кости предстает во всей красе.

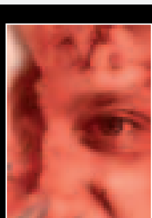
Одно пожелание разработчикам – включить агрессивную звуковую дорожку от Dust Brothers, которая шикарно дополняла фильм. В трейлере же звучат всякие попсово-альтернативные команды, такие как Limp Bizkit. Наводит на грустные размышления.

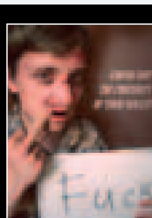
Площадка для мордобоя в баре Лу откроется в октябре. До тех пор – соблюдайте первое правило бойцовского клуба. Или хотя бы второе. На всякий случай. ■

ТЫ – ЭТО НЕ ТВОЙ СЧЕТ В БАНКЕ

ФОТОСЕССИЯ ПО МОТИВАМ «БОЙЦОВСКОГО КЛУБА»

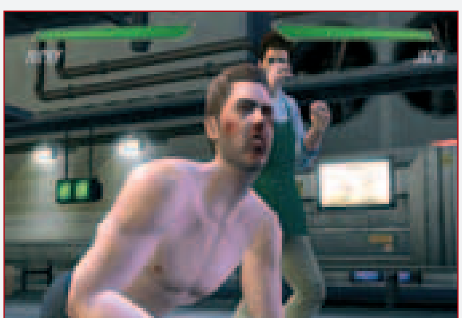
В связи с аварией в Турции автор строк до сих пор выглядит крайне привлекательно – шрамы по определению украшают мужчину. Дабы не упустить момент, Алексей Кочеров провел фотосессию, результатом которой стали промо-картинки, выполненные в стилистике Fight Club. Профессию фотомодели я освоил быстро – результат перед вами. Чем не обои для рабочего стола?



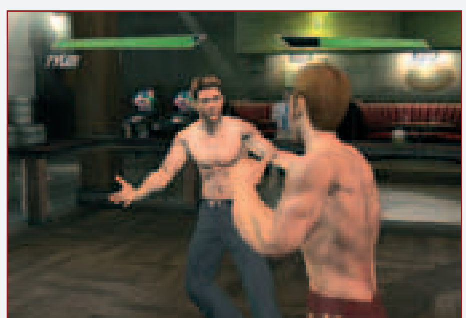




«Только когда ты потеряешь все, ты будешь полностью свободен».



«Это твоя кровь?» – «Часть ее – да».



«Ты должен осознавать, что ты когда-нибудь умрешь. Пока ты не знаешь этого, ты бесполезен».



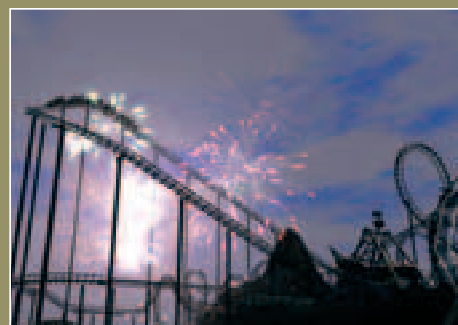
Музыка может (и должна) сопутствовать не только фейерверкам. От ритмичного звукового сопровождения выигрывает любой аттракцион.



Разработчики уверяют, будто насладиться геймплеем можно и с GeForce 2, но для такой воды точно потребуется поддержка пиксельных шейдеров.







ROLLERCOASTER TYCOON 3

КУРУСЕЛЬ КАРУСЕЛИ РОЗНЬ

Появление в парке разных возрастных групп автоматически повлекло за собой расширение ассортимента аттракционов. Юные любители адреналиновых инъекций воплотят мечты в реальность на горках и различных трюковых шоу, ну а более уравновешенные граждане смогут приятно провести время в 3D-кино или в зале игровых автоматов.

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Некоторые вещи неподвластны стремительному бегу времени. Игровая индустрия двигается вперед семимильными шагами, жанры рождаются и умирают, одни новации превращаются в классику, им на смену приходят другие, а строительство, развитие и обустройство в играх серии Tycoon остается неизменным. Нет, из части в часть мы получаем новые поезда и автомобили, веселые цветные табуретки и расписные тележки для гамбургеров, но содержание проектов надежно законсервировано. Лишь форма соответствует тенденциям эпохи – все «тикуны» мало-помалу кочуют в 3D.

Для RollerCoaster Tycoon 3 вышесказанное верно на 101 процент, однако однозначно ответить, хорошо это или плохо, мы не можем. Посему ограничимся констатацией известных фактов. Поставив проект на трехмерные рельсы, разработчики сохранили и «вид из глаз», снискавший любовь игроков еще в стареньком Theme Park образца 1994 года. Здесь же прогулки обещают быть веселыми. Шутка ли, прокатиться на собственных «американских горках», тем более что горок этих ожидается 33 вида с 2-3 модификациями для каждой. Да и просто наблюдать крупным планом счастливых розовощеких карапузов будет небезынтересно. Разработчики прислушались к пожеланиям фанатствующей братии и здорово «оживили» посетителей. Вряд ли вы обнаружите двух одинаковых отдыхающих в своих владениях. Человечки отныне дифференцируются по возрасту, полу, форме, цвету одежды и даже характеру.

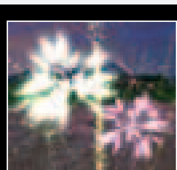
Парки тоже далеко не близнецы-братья. Пока запланировано 5 разновидностей антуража: классический, ковбойский, космический, тропический и парк ужасов. Последний обещает быть особенно интересным, учитывая реализацию в игре смены времени суток. Да-да, аттракционы ночью никто не отменял, ведь окутанный темнотой парк, если вложить в него силы и средства, преображается до неузнаваемости! Свежий графический движок позаботится не только о трехмерности окружения, но и о спецэффектах, в том числе и о цветном освещении. Подсветка дорожек и всех аттракционов находится полностью в распоряжении игрока, так что эффектность оформления ограничивается лишь нашими творческими способностями.

Все перечисленные аспекты, да еще целый ворох приятных сюрпризов, по объективным причинам не попавших в статью, несомненно, придутся фанатам по вкусу. И уж их-то не будут волновать сущие мелочи, вроде годами не меняющейся концепции и бородатых идей. Ну а Atari, в свою очередь, может смело забыть о таких докучливых прагматиках, как мы, живущих в ожидании новаций и революций. Ведь только в США предыдущие игры серии были проданы пятимиллионным тиражом, что, несомненно, гарантирует популярность и третьей части. ■

НЕБО В АЛМАЗАХ

КУРС МОЛОДОГО ПИРОТЕХНИКА

Предмет заслуженной гордости разработчиков – Fireworks MixMaster. Этот занятный редактор позволяет игрокам создавать в RollerCoaster Tycoon 3 фейерверки всех форм, цветов и размеров. С новым движком пиротехнические шоу просто завораживают своей красотой. Самой же удачной находкой стала синхронизация фейерверков с музыкальным сопровождением – предустановленным или вашим собственным в формате MP3.



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2005 года

http://www.destroyallhumansgame.com



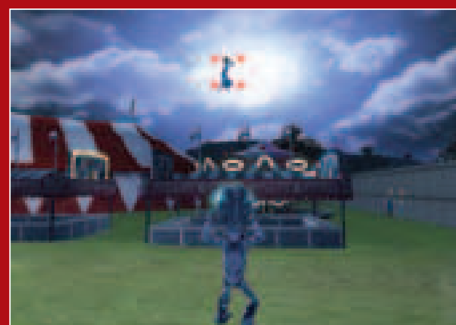
Такой способ передвижения позволяет не только сэкономить уйму времени, но и избежать нежелательных стычек с войсками.



Действие Destroy All Humans разворачивается в основном на улице. Судя по скриншотам, это пошло игре только на пользу.







DESTROY ALL HUMANS

ЗЕМНАЯ ФИЗИКА ЗЕМЛИ

Физическая модель игры построена на основе движка Havok. В последнее время он где только не используется – от The Punisher, боевика по мотивам популярного комикса, до «Кузи-Жукодрома», четвертой локализованный в России игры для консоли PlayStation 2. Но сам движок от этого хуже отнюдь не стал. В очередной раз убедиться в его крутости мы сможем, когда будем разбрасывать по улицам машины и коров, взрывать дома, рушить кинотеатры, – делать все то, что обычно и делают на Земле злобные пришельцы. А интерактивность в боевиках лишней если и бывает, то очень редко.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Rockstar угораздило описать одну из миссий в GTA фразой «убей всех гаитян». Гаитяноамериканцы приняли это на свой счет, и теперь у разработчиков полно проблем.

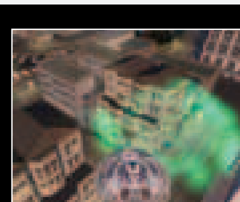
А все отчего? Оттого, что Rockstar разменивается на мелочи. То ли дело Pandemic. Эти ребята прямо призывают «мочить всех человеков». Так что все мы в скором времени возьмем в руки геймпады и действительно будем мочить. И гаитяне тоже будут. Потому как веселое это дело...

Кто больше всех ненавидит людей? Конечно, инопланетяне. Мы прекрасно знаем, что они к нам периодически прилетают, чтобы похитить и изнасиловать несколько женщин, провести десяток-другой зверских экспериментов, разрушить пару городов и попугать сотрудников суперсекретных служб. По прогнозам Pandemic, следующим делегатом от расы инопланетных агрессоров станет зеленый человечек по имени Криптоспродиум-137. На Земле ему нужно добыть образец ДНК из мозгов особо отличившегося хомо сапиенса. Криптоспродиум-137 почти неуязвим. На него землянин с дробовиком, а он его раз – и загипнотизировал. Повинуясь воле инопланетянина, человек может выделывать что-нибудь невообразимое (кудахтать, например), чтобы отвлечь внимание собравшейся публики от пришельца и дать ему возможность прокрасться незамеченным. Если кто-то из высокопоставленных генералов вдруг задумает объявить чрезвычайное положение, Криптоспродиум-137 войдет в его тело и расскажет умным дядькам из ООН, что пора бы уже перестать верить в сказки про зеленых человечков. Хотя можно, конечно, прибегнуть и к более серьезным средствам. Криптоспродиума-137 хлебом не корми, дай повзрывать дома да покидаться машинами. По странному стечению обстоятельств первым существом, в голове которого довелось копаться пришельцу, стала корова. Ее-то он и принял за умнейшее создание на планете. В чем лишний раз убедился, не сумев добиться от нее ничего, кроме мычания, – не раскололась, скотина! Поэтому впоследствии пришлось иметь дело с людьми. У этих мозги, конечно, попроще, но с ними хоть общаться можно... Как видите, Криптоспродиум-137 неплохо подготовлен к захвату Земли. Если вы тоже хотите приложить руку к уничтожению рода людского, берите Destroy All Humans на заметку. ■

НАД ГОРОДОМ

ТАРЕЛКА МАССОВОГО ПОРАЖЕНИЯ

Как и у любого уважающего себя инопланетянина, у Криптоспродиума-137 есть летающая тарелка. Устав ходить по городу пешком, он может сесть в этот суперагрегат и продолжить уничтожать всех и вся с воздуха. К его услугам луч смерти, ультразвуковая пушка и квантовый разрушитель. Кроме того, пришелец может похищать людей и животных. Вероятно, пленники также попадают в тарелку, где инопланетянин потом над ними измывается.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый диск»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Pyro Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2005 года

http://www.imperialglory.com





IMPERIAL GLORY

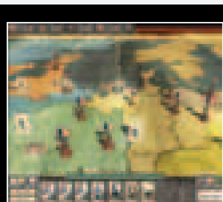
ДВЕ ТЫСЯЧИ МАЛЕНЬКИХ «Я»

Pyro Studios анонсировала не очень большую численность юнитов – до 2000 на экране одновременно. Однако каждый воин – индивидуальность. Он может отдельно от взвода укрыться за камнем и начать стрельбу до отданного приказа. На тактике боя это не сказывается, зато оживляет процесс.

ПО СТОПАМ CREATIVE ASSEMBLY

ВАРИАЦИИ НА ТЕМУ TOTAL WAR

Геймплей проекта состоит из двух режимов: пошагового стратегического и тактического в реальном времени. Отличий от игр серии Total War – минимум. Вся стратегия вершится на глобальной карте посредством перемещения символизирующих армии фишек. Здесь же осуществляется управление регионами (строительство, призыв рекрутов, научные изыскания, сбор ресурсов) и претворяется в жизнь дипломатическая политика.



РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Как оказалось, не только GSC Game World проявляет живой интерес к геополитической обстановке в Европе образца XIX века. Свой вариант развития событий предлагает Pyro Studios в тактико-стратегическом проекте Imperial Glory.

Имя испанских разработчиков нам хорошо знакомо. Именно они досконально изучили Вторую мировую, явив плоды трудов своих в серии Commandos. Они же провели немало часов за книгами о Римской Империи и поведали нам о ее судьбе в RTS Praetorians. Теперь вот нашли себе новую историческую нишу.

При создании Imperial Glory студия, по словам PR-менеджера Pyro Иниго Виноса (Inigo Vinos), ставит целью достижение «невероятной глубины» игрового процесса и отображение «мельчайших деталей». Правда, эти «глубина и детали» при ближайшем рассмотрении плавно приобретают форму чего-то, сильно напоминающего известные хиты линейки Total War. Геймплей делится на стратегическую и тактическую части, а игрок, помимо масштабных сражений, ведает политическими, дипломатическими, экономическими и технологическими аспектами.

Звучит немного удручающе. Неужели Pyro скатилась до клонирования? Признаков обратного, увы, пока не видно. Батальная составляющая игрового процесса, кажется, не несет ничего нового и неиспытанного. Управление отрядами юнитов; тактика, построенная на грамотном использовании господствующих высот и прочих факторов среды; влияние погодных условий – все это было, и даже не раз. Некоторое разнообразие внесут морские сражения: можно будет как топить, так и дерзко захватывать неприятельские посудины.

Кроме того, Imperial Glory, в отличие от любой Total War (за исключением еще не вышедшей Rome: Total War), насквозь трехмерна. И если модели солдатиков достаточно примитивны, то ландшафт и здания вполне живописны. В домах даже можно размещать гарнизоны – достойный шаг навстречу реализму. Список немногочисленных пока плюсов также пополняется исторической достоверностью всего и вся: от мундира пьяного гусара до территориальных владений государств того времени.

В центре событий – пять ведущих держав XIX века: Россия, Англия, Франция, Пруссия и Австро-Венгрия. Отстаивать свои геополитические интересы нам предстоит как на заснеженных равнинах средней полосы России, так и в раскаленных песках Марокко. Игроку предоставляется широкий простор для действий – 51 провинция и 21 приморский регион. Есть где развернуться...

В заключение отметим, что Pyro Studios – команда опытная. Слабо верится, что разработчики взялись за банальное копирование чужих идей. Пусть на данном этапе Imperial Glory не блещет оригинальностью, у коллектива есть время исправиться – до релиза еще далеко! ■



Вообще состояние юнитов в игре характеризуется показателями опыта и морали.



Артиллеристские орудия перемещаются людьми или конным обозом.



Видно, что «пироманы» уделяют проработке пейзажей самое пристальное внимание.

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Rare ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2005 года

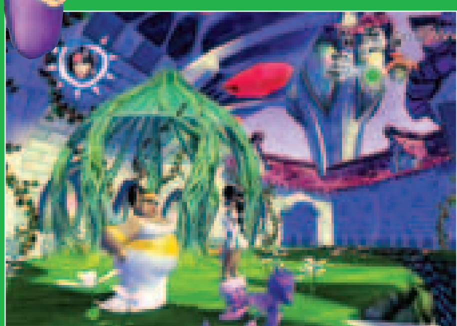
http://www.xbox.com/kameo

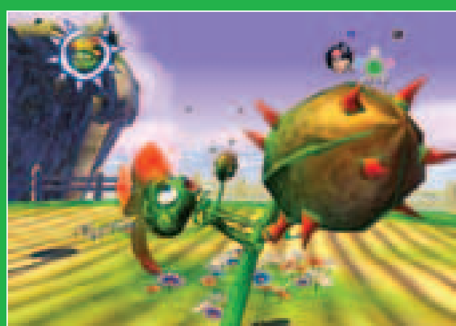


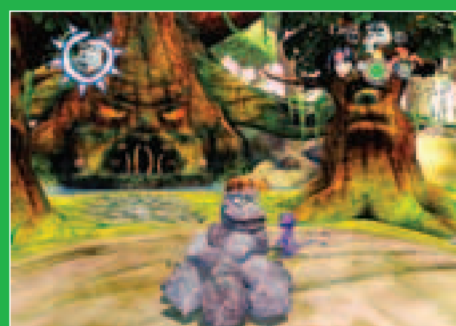
Одета Камео, прямо скажем, вызывающе. Кстати, косичка и ремешок на бедре наталкивают на ассоциации с еще одной виртуальной красоткой.



Вот на эти шипы Камео и будет насаживать врагов, словно ежик яблоки. Это должно дать повод бдительной ESRB насторожиться.







KAMEO: ELEMENTS OF POWER

МАЛЕНЬКАЯ СЕСТРИНСКАЯ МЕСТЬ

Камео – молодая эльфийская девушка. Родители выбрали ее, чтобы передать ей тайные магические знания. Это совсем не обрадовало ее сестру, Калус. С досады она отправилась к злобному троллю, некогда превращенному эльфами в камень, и поцеловала его. Тот ожил и пошел убивать своих остроухих врагов. Угадайте, с кем теперь будет сражаться Камео? Когда-то игра была GameCube-эксклюзивом. Это остро ощущается прежде всего в эстетике игры. Выглядит она именно так, как и должны выглядеть проекты от Rare: чтобы жить хотелось от одного лишь взгляда на экран. Эльфийская магия, не иначе.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Еще пару лет назад любой читатель, увидев в шапке статьи запись «издатель: Microsoft, разработчик: Rare», счел бы это в лучшем случае опечаткой. А то и злостной провокацией.

Но времена меняются. В наши дни Rare, наряду со многими другими некогда независимыми студиями, трудится на благо Microsoft. И, похоже, неплохо себя при этом чувствует. Во всяком случае, Kameo: Elements of Power, первый проект компании, ставший Xbox-эксклюзивом, разработчики явно делают с душой.

Kameo только на первый взгляд кажется «еще одним платформером». Пусть даже и от Rare. На самом деле он не только не «еще один», но даже и не платформер. Главная героиня, Камео, обладает властью над пятью магическими элементами: огнем, водой, льдом, растениями и камнями. Власть эта выражается в том, что девушка может превращаться в различных существ, обладающих силой одного из элементов. В ледяных горилл, каменных... колобков, огнедышащих драконов и прочую живность. При этом все магические существа (всего их будет 10) отличаются друг от друга самым радикальным образом. В своей цветочной ипостаси Камео здорово боксирует, а превратившись в снежную обезьяну, может ловить врагов и насаживать их на шипы у себя на спине, чтобы потом кидаться беспомощными монстрами в разные стороны – не только пользы ради, но и увеселенья для. По мере своего развития волшебные существа будут осваивать все новые умения.

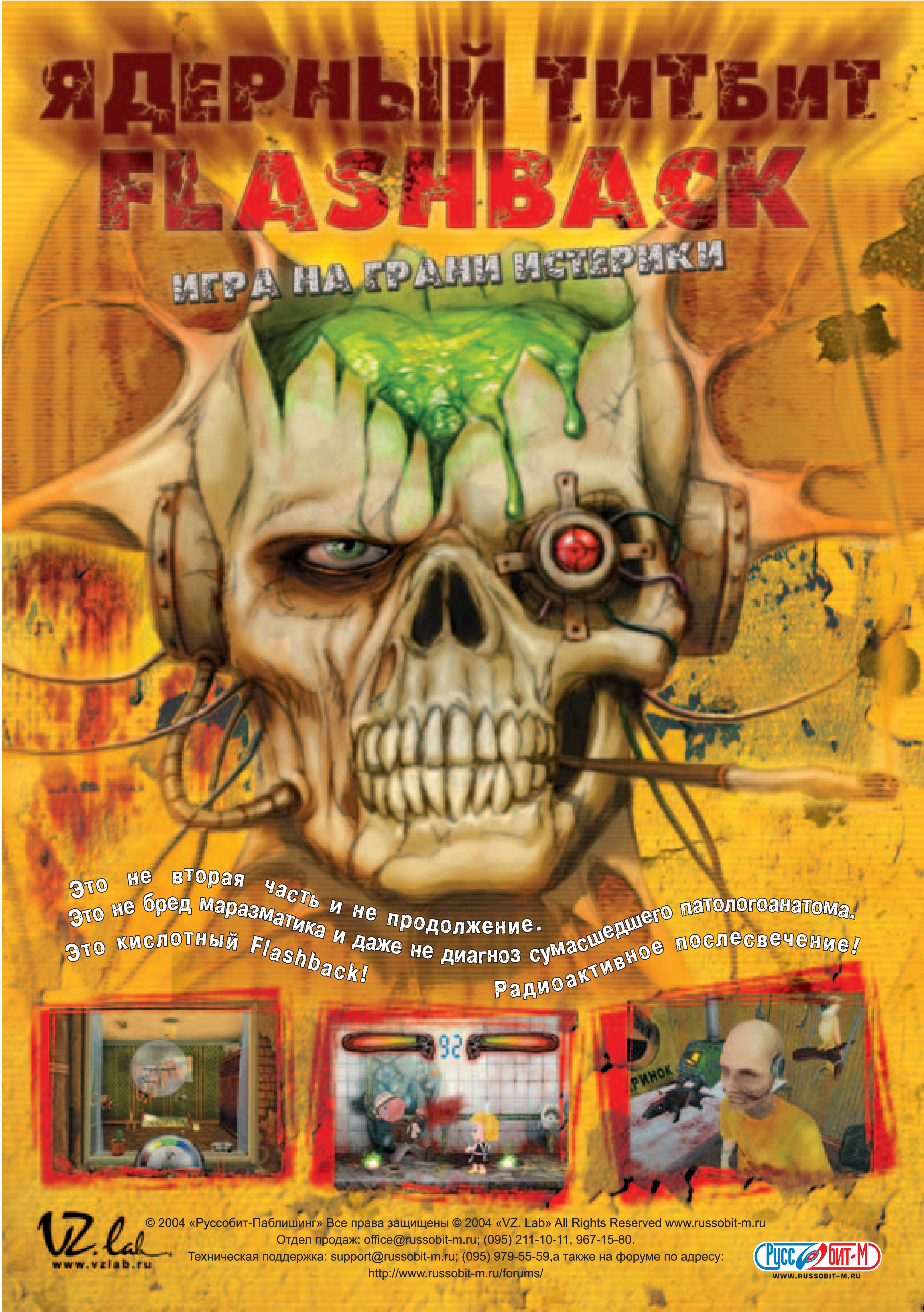
Процесс превращения из одного зверя в другого обещает быть максимально легким и приятным. Чтобы разжечь в нас страсть к перевоплощениям, разработчики придумали хитроумную боевую систему. Нанеся несколько точных ударов, мы можем войти в режим замедления времени. Нужен он для того, чтобы накручивать сумасшедшие комбо. Начав избивать монстра в одном обличье, мы прямо во время боя можем превратиться в другое существо и закончить комбинацию, используя уже его способности.

Разработчики давно успели освоить «железо» Xbox, так что игра хорошеет день ото дня. Правда, вызывает опасения то, что проект может оказаться нишевым. Чрезмерная оригинальность не всегда способствует коммерческому успеху. В этом мы уже убедились на примере Blinx: The Time Sweeper. ■

ПЕРЕВОПЛОЩАЕМСЯ С УМОМ

МОНСТРЫ ОБЛЕГЧАЮТ ЖИЗНЬ

Уникальные способности существ, в которых умеет превращаться Камео, нужно использовать не только в бою, но и при решении различных головоломок. Да и просто во время путешествий по виртуальному миру. В темной пещере, например, неплохо бы превратиться в дракона – и не нужно никаких факелов. Став растением, Камео сможет бродить под землей. Будучи каменным монстром, она способна сворачиваться в «клубок» и кататься в разные стороны, набирая немалую скорость. Это умение полезно использовать, чтобы преодолевать высокие насыпи или выбираться из ям. Что уж и говорить о том, насколько незаменимы водяные монстры на морских локациях.



ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ
FLASHBACK
ИГРА НА ГРАНИ ИСТЕРИКИ
Это не вторая часть и не продолжение.
Это не бред маразматика и даже не диагноз сумасшедшего патологоанатома.
Это кислотный Flashback! Радиоактивное послесвечение!
VZ.lab
www.vzlab.ru
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены © 2004 «VZ. Lab» All Rights Reserved www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,а также на форуме по адресу:
http://www.russobit-m.ru/forums/
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Encore Software
■ **РАЗРАБОТЧИК:** IR Gurus Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2004

http://www.heroesofthepacific.com



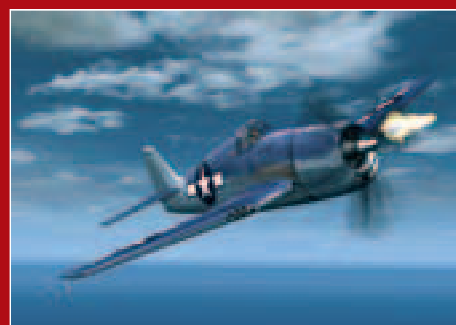
Летные характеристики каждого самолета постоянно обсчитываются и меняются в зависимости от повреждений. Сесть без двигателя можно. А без крыльев?



«Пятый, пятый, я – ястреб… Веду «горбатого»… Янки в прицеле… Готов!!!» Состязания пилотов обещают быть нешуточными по своему напряжению.







HEROES OF PACIFIC

НЕ 32, А 4!

Основной тактической единицей палубной авиации США был дивизион из четырех самолетов, летавших парами. Такой порядок построения в воздухе американское командование приняло еще до войны, после консультаций с опытными пилотами RAF (Британская Королевская Авиация), специально прибывшими в США для обмена опытом.

А ВСЕ-ТАКИ ОН – СУЩЕСТВУЕТ!

ПЕРВЫЙ ЯПОНСКИЙ РЕАКТИВНЫЙ САМОЛЕТ…



…назывался «Кикка». Что с японского переводится, как «Цветок апельсина». Правда, повоевать он не успел: первый опытный образец был изготовлен 7 августа 1945 года. Через четыре дня, во время второго запланированного полета, машина скапотировала из-за неправильной установки стартовых ракетных ускорителей. Только 15 августа был готов второй опытный самолет. А еще через две с половиной недели Япония капитулировала.

ИГОРЬ «MHARRY» МЕЛЬНИК
mharry@ngs.ru

В западной военной историографии принято считать, что исход Второй мировой войны определили Эль-Аламейн, Сицилия и высадка в Нормандии. Спору нет, куда уж Сталинграду до Тобрука.

Однако бытует и такое мнение: победа ковалась исключительно над бескрайними просторами Тихого океана, где доблестный ВМФ США в клочья разносил Императорские военно-морские силы. Мидуэй, Гвадалканал, Иводзима… Славные победы американского оружия… Авиасимулятор Heroes of Pacific (HoP)…

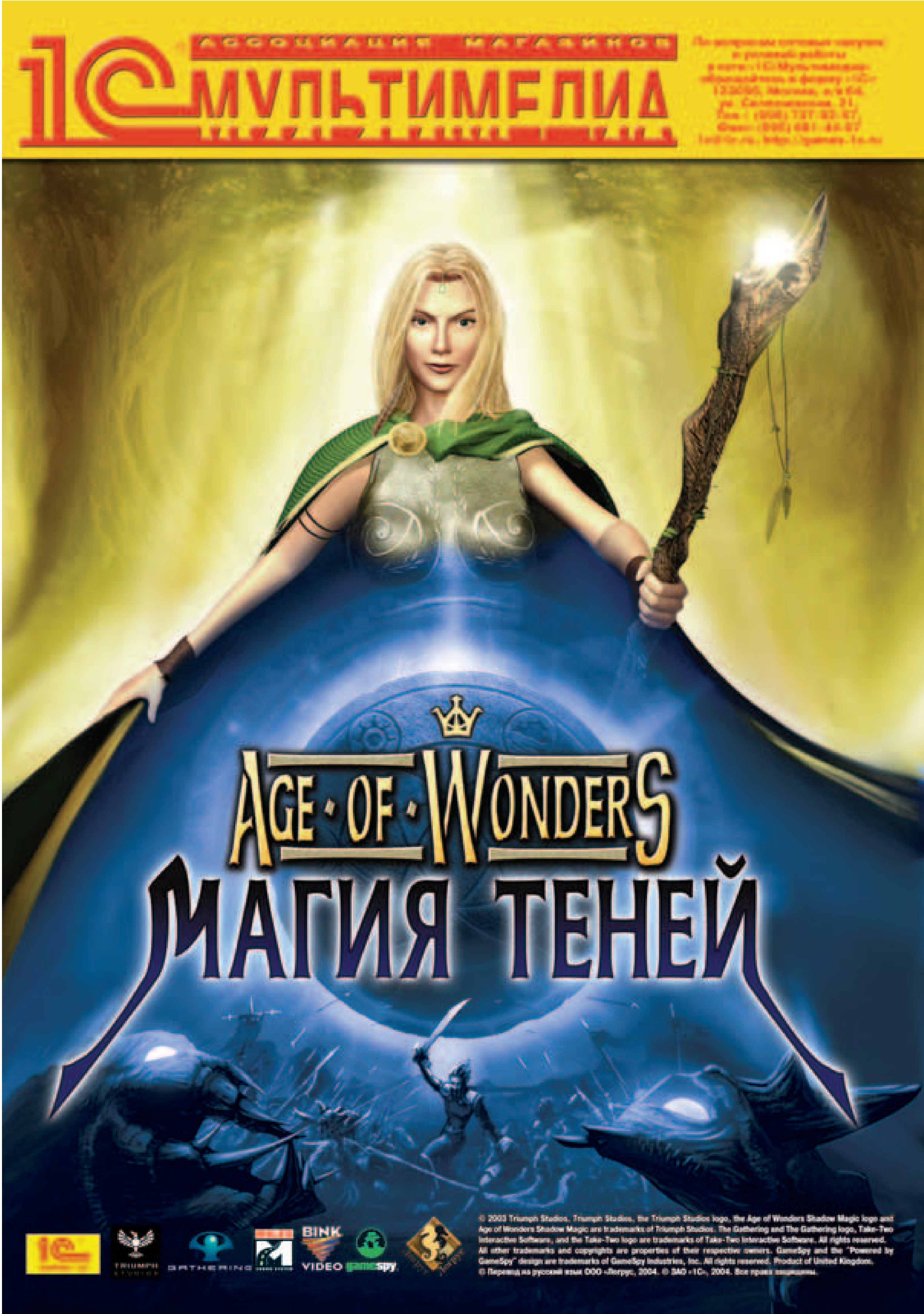
Впрочем, называть HoP авиасимом авторы и сами пока стесняются. Flight combat game – скромное определение из пресс-релиза. Упор будет сделан скорее на зрелищность сражений, нежели на реалистичность игрового процесса. Реалистичность оставим нашему «ИЛ-2: Штурмовик».

Зато сюжетная линия не подкачает. Героя, летчика-истребителя Уильяма Кроуи (William Crowe), кинут в самые жаркие бои над акваторией Тихого океана. Двадцать пять миссий разбиты на десять глав (ключевых сражений). Начнем с разгромного Перл-Харбора, закончим над японской Иводзимой. Командование обещало предоставить более 15 различных самолетов, используемых в свое время ВВС США. От юркого «Грумман – Хеллкэт» до неповоротливой летающей лодки «Каталина». Плюс еще 10 японских истребителей, бомбардировщиков, торпедоносцев, которые предстоит отвоевать в жарких схватках. Тут и знаменитый «Мицубиси-зеро», и оригинально скомпонованный «Синдэн» со стреловидным крылом и толкающим винтом, и даже какой-то особо секретный аналог реактивного Ме-262. Между боями самолеты можно будет улучшать – форсировать двигатель, укреплять каркас. Эдакий реверанс в сторону RPG.

Особая гордость разработчиков – способность движка игры обсчитывать около 300 летающих объектов одновременно. Из этого количества игрок сможет взять под свое командование целый авиаполк из 32 самолетов. Красиво? Да. Реалистично? Ни в коей мере. А еще, чтобы быстро и четко направлять всю эту армаду, потребуется немалая сноровка. Опять же, возникают определенные требования к эргономике управления. А вот с ней, похоже, на PC будут некоторые проблемы. Добиться успеха в боях, вооружившись лишь мышью и клавиатурой, явно не получится. Придется покупать джойстик.

Закрепить успех своего детища разработчики собираются с помощью грамотного мультиплеера. Для PS2 и Xbox верхняя планка – 8 игроков. Для PC – 16. Этого количества, как считают создатели, вполне достаточно для жарких сетевых баталий.

Естественно, занять нишу легендарного «Штурмовика» у игры не получится. Да это и не цель. Flight combat game – вот удел Heroes of Pacific. ■


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Age of Wonders
Магия теней
© 2003 Triumph Studios. Triumph Studios, the Triumph Studios logo, the Age of Wonders Shadow Magic logo and Age of Wonders Shadow Magic are trademarks of Triumph Studios. The Gathering and The Gathering logo, Take-Two Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Product of United Kingdom.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004. © ЗАО «1С», 2004. Все права защищены.
Triumph Studios
Gathering
Bink Video
gamespy

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ГЕРОИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

X-MEN: LEGENDS

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action/RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

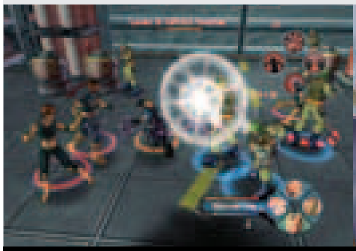
http://www.activision.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Популярность Людей Икс, благодаря успехам двух одноименных картин, заметно выросла в последнее время. Это привело к появлению на рынке очередной партии посредственных игр, использующих известную торговую марку. Но вполне вероятно, что в конце года свет увидит проект, достойный носить гордое имя X-Men.

Разработка X-Men: Legends поручена студии Raven Software, широко известной как владельцам PC, так и обладателям приставок. Жанровая принадлежность несколько необычна для игры «по комиксам» – перед нами RPG, сдобренная щепоткой action. Сюжет Legends рассказывает о борьбе Людей Икс с Братством Злых Мутантов (Brotherhood of Evil Mutants). Поводом для этого послужил интерес Братства к некой Элисон Крестмер (Alison Crestmere), тоже мутанту, обладающей немалым потенциалом. Люди Икс спасают Элисон от преследователей, что только обостряет конфликт и приводит к настоящей войне между мутантами. Кроме того, на сцене появляется таинственная третья сторона, которая игнорирует Братство, но зато не прочь атаковать Людей Икс.

Нам предложено собрать команду протагонистов, которая отправится на разборки. Бои в Legends происходят в реальном времени, но игрок может переключаться с одного персонажа на другой, используя специальные возможности каждого. Графический движок проекта активно использует технологию cell-shading, благодаря чему внешне Legends действительно напоминают ожившие иллюстрации к комиксу. До выхода игры осталось немало времени, но даже сейчас выглядит она многообещающе. ■



В бою может участвовать десяток человек и больше.



Мало кто устоит против дуэта Шторм и Циклопа.



Что могут сделать солдаты, даже хорошо вооруженные, против целой команды мутантов, вовсю пользующихся сверхспособностями?

NOVADROME

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, PSP, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Stainless Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

http://www.novadrome.com

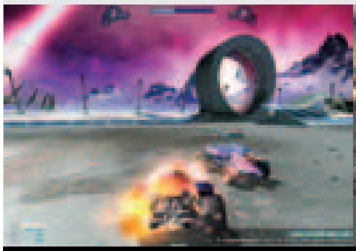
РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Ясным солнечным утром нового дня вы, до блеска начистив зубы и ботинки, отправились на работу, в школу, университет или во все места сразу. Открытые канализационные люки, черные кошки и снующие по дорогам зайцы, кажется, не предвещали беды. Однако неприятности не заставили себя ждать – вас похитили пришельцы!..

Не волнуйтесь, эти ребята не сделают с похищенными ничего противоестественного. Они просто засунут их в футуристичного вида машинки, выпустят на не менее футуристичные арены и будут смотреть, как «жертвы» бьются не на жизнь, а насмерть. Такие вот развлечения у знати планеты Нова в гоночной игре Novadrome. Дабы заслужить обратный билет, вам придется продержаться 90 уровней и разделать под орех 4 здоровых боссов, сменив при этом 26 внедорожных багги, обвешанных фантастическим вооружением, как Бритни Спирс – бриллиантами.

Кровожадные «новариане» придумали целых пять гоночных режимов – Beacon Blast, ManHunt, Wrecking Ball, Survivor, Human Race, не выходящих, впрочем, за рамки традиционных «убей их всех», «до последнего» и «наперегонки до чекпойнта». Впрочем, нам этого вполне достаточно.

Как и положено в таких спинномозговых играх, немалое значение имеют коллективные мероприятия. Мультиплеер через LAN или посредством банального разделения экрана гарантирован. Короче говоря, проект без амбиций, из разряда «полчаса на сон грядущий». Но зато на всех платформах – обещают даже версию для PSP! ■



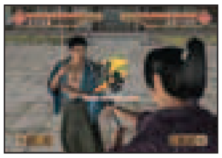
Автомобили выполнены в стиле легендарного Mad Max 2.



Кроме ловушек, на трассах встречаются и приятные бонусы.



Арены строгих геометрических форм до отказа забиты разнообразными трамплинами, мертвыми петлями и хитрыми ловушками.





KENGO 3

Компания Genki анонсировала новую игру серии Kengo, которая скорее всего в Европе выйдет под лейблом Sword of Samurai. Это, пожалуй, самый реалистичный файтинг «про самураев», где один-единственный удар может решить исход сражения. Игра для самых хардкорных геймеров, но зато уникальная и очень интересная. Ждем-с.

GUILTY GEAR ISUKA

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** fighting
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sammy ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Arc System Works
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.sammy.com

КОНСТАНТИН ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Сериал Guilty Gear уже давно покорил сердца поклонников двухмерных файтингов. Он же стал чуть ли не единственным известным на Западе игровым проектом от издательства Sammy. Свежая часть, Guilty Gear Isuka, ни на йоту не отходит от концепции оригинала, добавляя лишь новые элементы.

Начать рассказ стоило бы с трех персонажей-дебютантов, которых пообещали нам разработчики, однако пока подробной информации о них нет. Зато мы убедились, что все старые бойцы, включая и великолепных Сола Бэдгая с Каем Киске, остались в строю. Самой главной и раскрученной новой фичей является режим для четырех бойцов. Все они дерутся в двух плоскостях и умеют быстро перескакивать с одной на другую – как в Guardian Heroes на Sega Saturn. Персонажи на заднем плане чуточку теряют в размерах, слегка меняется и их цвет, так что вы быстро разберетесь, где в данный момент находится ваш герой. Игра предлагает множество вариантов сражений – можно драться одному против троих живых соперников, либо вдвоем против двух компьютерных бойцов – здесь все аналогично «4x4-файтингам» вроде недавнего Onimusha Blade Warriors, есть сходство и со стареньким Power Stone 2.

Другая новая фича – Guilty Gear Boost, режим «на прохождение», смахивающий на Tekken Force из популярного файтинга от Namco. Идете направо, мутузите врагов, копите очки опыта, которые потом можно потратить на... приобретение новых приемов. Все-таки положено в современных играх делать полноценный синглплеерный режим, и в Guilty Gear Isuka он, скорее всего, будет реализован качественно. ■



Режим для четырех игроков – самое заметное нововведение.



Isuka переводится с японского на русский как «клест» (птица).



Яркая рисованная графика и продуманный игровой процесс позволяют 2D-файтингам выживать даже в век мощных 3D-ускорителей.

VIEWTIFUL JOE 2

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

http://www.capcom.com

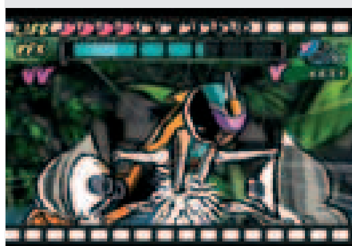
КОНСТАНТИН ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Сиквелы инновационных игр обречены на скептическое отношение к ним со стороны специализированной прессы. Да и подумайте сами – что может нам предложить Capcom в Viewtiful Joe 2? Внешне-то игра выглядит почти так же... Но, оказывается, еще есть куда развиваться! И не только за счет новых персонажей.

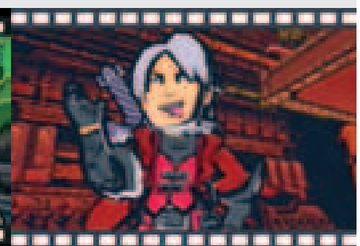
К примеру, добавилась новая «киношная» спецвозможность под названием replay. Нажав на выделенную под нее кнопку аккурат в момент удара по врагу, вы в три раза усиливаете наносимый ему урон! Точно так же можно сделать replay поеданию героем чизбургера (аналог аптечки) – здоровья восстановится в три раза больше. Но есть и подводный камень – ненароком нажав на replay в момент вражеской атаки, вы лишь сделаете хуже... Если мутузить врагов кулаками надоело, можно выбрать второго играбельного персонажа – Сильвию: у нее на вооружении есть симпатичный бластер. Особенно эффектно персонажи смотрятся вместе в новом режиме cooperative.

Поклонникам Metal Slug наверняка приятно будет узнать, что в сиквеле Viewtiful Joe больше внимания уделено боевой технике. Космический корабль, который был представлен в конце первой части, здесь умеет превращаться и в автомобиль, и в подводную лодку – так что скучно не будет! Viewtiful Joe 2 станет длиннее оригинальной игры, а локации окажутся теснее привязанными к «киношному» стилю проекта. К примеру, несложно догадаться, на что намекали разработчики, создавая уровень Dino Park.

А самое вкусное – напоследок. Одним из героев Viewtiful Joe 2 станет (фанфары!) Данте из Devil May Cry. Выглядит он в новом облике просто сногсшибательно! ■



Зрелищная игра, однако! Как и оригинал.



Я Данте из Devil May Cry! Муа-ха-ха-ха!



Не кушай меня, Змей Горыныч! Я еще пригожусь тебе, честное супегеройское!

TRIGGER MAN

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Crave Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Point of View
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2004 года

http://www.pov-inc.com

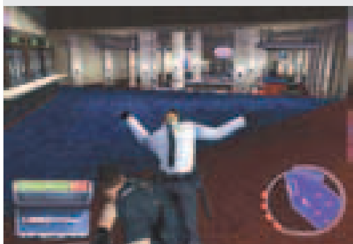
СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Практически чистый экшн под названием Trigger Man был анонсирован совсем недавно. Разработчики утверждают, что это нечто вроде Hitman: Contracts, аккуратно чередующего активную пальбу с незаметными передвижениями и перерезанием глотки из-за спины. Судя по немногочисленной информации и скриншотам, проект имеет такое же отношение к «Хитману», как саундтрек Star Wars – к «Лунной сонате» Бетховена.

Наемный убийца, выполняющий задания криминальных авторитетов, попадает в мясорубку между двумя мафиозными кланами. Это единственное предложение о сюжете из пресс-релиза. Оттуда же можно узнать, что действовать нам предстоит в различных локациях: от грязных доков до сияющих казино. В руках у нас будет непременный ножик для протыкания горла сзади, а также 14 видов оружия (пистолеты, шотган, автоматы) плюс глушитель и бронежилет.

Геймплей заключается в том, что игроку нужно выбрать, подкрасться ли к врагу незаметно сзади или достать ружье и наглым образом выбить дух из противника. Как правило, ситуации предполагают второй вариант – иначе зачем нам четырнадцать видов оружия? Тем более что разработчики обещают много крови и расчлененку – будет на что посмотреть.

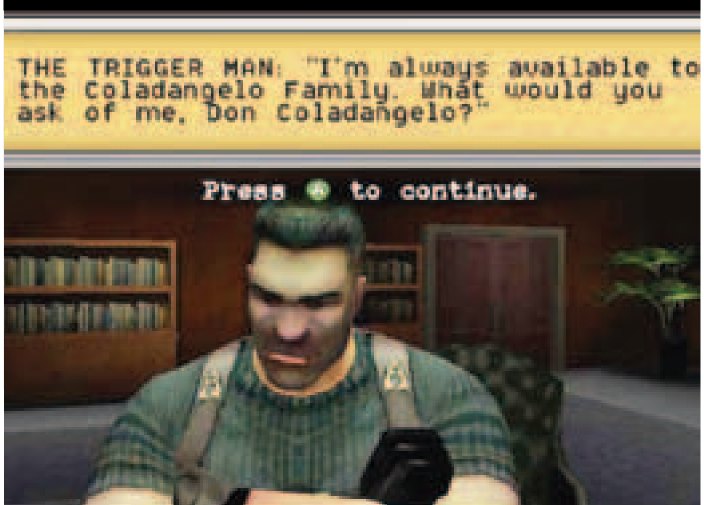
Забавно, что убивать можно всех, кто встретится на пути, а чтобы определить, сколько народу в комнате, не надо использовать Силу – достаточно взглянуть на радар. ■



Никто и ничто не устоит перед Меганожом Триггермена!



Хороший, плохой... Главное – у кого ружье!



Несмотря на то что кличка героя больше подошла бы очередному «суперу» от Marvel, она внушает страх местному криминалитету.

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, Nintendo DS
■ **ЖАНР:** simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

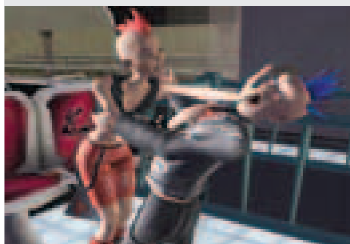
http://eagames.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Сериал The Sims добирался до игровых приставок довольно долго. Но, едва сделав это, сразу же завоевал место под солнцем: коммерческий успех консольных The Sims и The Sims Bustin'Out оказался более чем внушительным, так что скорый выпуск сиквела напрашивался сам собой.

Новехонькая The Urbz: Sims in the City, разработка которой сейчас активно ведется в недрах Maxis, представляет собой довольно любопытное ответвление от основной серии – прежде всего, благодаря яркому внешнему виду и некоторым нововведениям в игровой процесс, которые не найдешь в предыдущих «Симсах». События игры протекают в большом городе. Задача игрока – преодолев все тяготы и лишения жизни в мегаполисе, заслужить хорошую репутацию среди соседей и знакомых. Процесс создания подопечного во многом напоминает The Sims Bustin'Out, но разработчики не поленились добавить в The Urbz поддержку EyeToy, и теперь игрок может придать главному персонажу почти фотографическое сходство с собственной персоной. Город, который предстоит осваивать, поделен на районы, каждый со своим уникальным набором NPC. Основное предназначение последних – портить вашу виртуальную жизнь многочисленными проблемами и довольно надоедливыми заданиями, выполнение которых существенно влияет на ваш социальный статус. В The Urbz использован совершенно новый графический движок, благодаря чему игра выглядит просто замечательно – каждый полигон и каждая текстура на своем месте.

Проект должен появиться в продаже осенью, но сомнений в его успешности не возникает уже сейчас. ■



Некоторые личности отличаются крайней несдержанностью.



Проблемы личных взаимоотношений никуда не делись.



Как и во всяком городе, в мегаполисе, где происходят события The Urbz, полным-полно кафе, ресторанчиков и тому подобных мест.




SHINING TEARS

Игра Shining Tears от Sega, хоть и относится к известнейшему сериалу, все же не является частью линейки Shining Force, повторяя скорее идеи Shining Wisdom (Saturn) и Shining Soul (GBA). Action/RPG с симпатичной графикой в ретро-стиле и анимешными мордашками – это хорошо, но где, черт возьми, давно обещанный сиквел SF3?

GOLDEN EYE: ROGUE AGENT

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Los Angeles
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2004 года

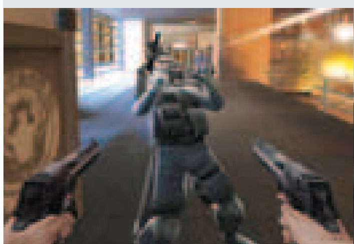
http://www.eagames.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Что произойдет, если один из лучших агентов Ее Величества решит превратиться из защитника мира во всем мире в самого могущественного злодея на планете? Такого, который даже великому Джеймсу Бонду окажется не по зубам? Ответ на этот вопрос попробовали отыскать разработчики компании Electronic Arts, создав игру Golden Eye: Rogue Agent.

Многие считают Rogue Agent сиквелом Golden Eye на Nintendo 64, но на самом деле это не так. Хотя события нового проекта будут развиваться в рамках неувядающей «бондианы», самодовольный агент 007 уже не играет в нем главной роли. В основе Rogue Agent лежит давняя вражда между Доктором Но (Doctor No) и Голдфингером (Goldfinger), непонятно по какой причине решивших, что этот мир слишком мал для них двоих. Пока обладатель железных конечностей Но химичил на своем острове, Голдфингер умудрился напасть на Форт Нокс, хранилище всего золотого запаса США. Именно во время этой операции главный герой пересекается с Голдфингером, который решает присоединиться к толстому поклоннику желтого металла. Правда, ненадолго. В дальнейшем сюжет Rogue Agent представит нам немало сюрпризов, многие из которых сделали бы честь любому фильму о похождениях Бонда.

С точки зрения игрового процесса Rogue Agent – классический высокобюджетный FPS не без любопытных особенностей. Таких, например, как возможность... устанавливать противникам ловушки и использовать два вида оружия одновременно. ■



Многие противники не уступят вам в беспринципности.



Без запуска космических кораблей дело не обойдется.



Встречи со старыми знакомыми ждут на каждом шагу. Этот милый субъект по-прежнему обожает убивать собственной шляпой.

WWX: RUMBLE ROSES

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** KCET
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена года

http://www.konami.co.jp

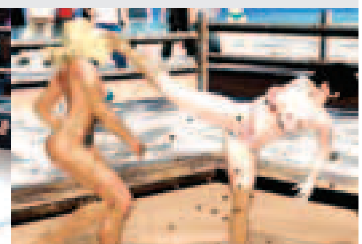
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Похоже, никакие катаклизмы не способны повлиять на популярность реслинга среди поклонников видеоигр. Проекты, посвященные этому виду «спорта», пользуются неизменным успехом, даже если их качество оставляет желать лучшего, а многочисленные издательства клепают все новые и новые вариации на тему Wrestlemania и иже с ней.

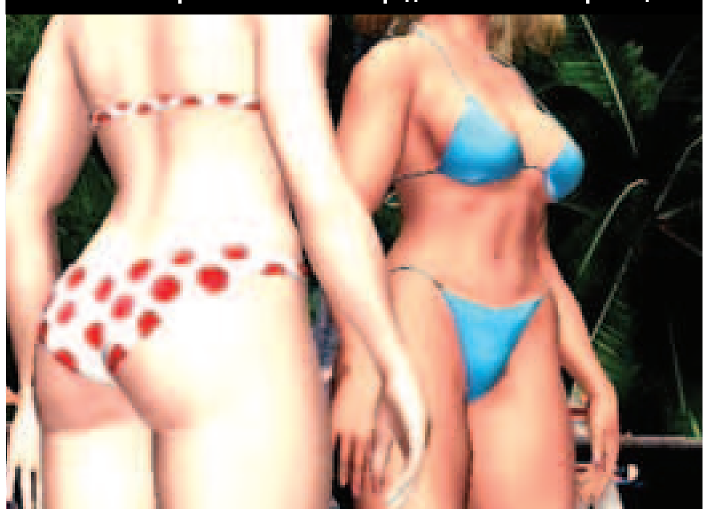
Многоуважаемая фирма Konami также решила не оставаться в стороне от этого праздника жизни. Совсем скоро из-под ее пера выйдет игра WWX: Rumble Roses, посвященная исключительно женскому реслингу. Идея привлечь внимание геймеров большим количеством сексапильных героинь не нова. Всем известен феномен популярности сериала Dead or Alive и его ответвления Xtreme Beach Volleyball, в которых гораздо больше внимания уделялось одежде (точнее, ее отсутствию) на персонажах женского пола, нежели доработке игрового процесса. Впрочем, представители Konami уверяют, что Rumble Roses не будут следовать этой пагубной традиции. Да, формы участниц соревнований будут как никогда пышными, а многие костюмы едва ли оставят просторы для фантазии, но при этом авторы игры обещают нам вполне продуманный геймплей, который позволит Rumble Roses выступать на равных с лучшими представителями данного поджанра. Предусмотрено несколько различных режимов, различающихся главным образом местом проведения поединков. Так, например, существует возможность устроить потасовку, будучи; , увязнув по колено в грязи (это, по идее, должно придать всему действию некую дополнительную остроту). ■



Ряд сцен может разозлить блюстителей нравственности.



Облепленные грязью дамы – на редкость пикантное зрелище.



Как и в Xtreme Beach Volleyball, разнообразные купальники и «мини» составляют основу гардероба большинства спортсменок.

БЛИЦКРИГ И ЕГО ПОТОМКИ

ПРОШЛОЕ. НАСТОЯЩЕЕ. БУДУЩЕЕ.

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР iv@gameland.ru

Нынешний год выдался на редкость удачным для любителей стратегий и тактических игр всех мастей. Чем только не пробивали дорогу к их сердцам разработчики – и отменной графикой, и сногсшибательной физикой… А о геймплее и вовсе говорить не приходится – только «В тылу врага» чего стоит. Однако как только речь заходит о Второй мировой, мы непременно слышим что-нибудь вроде «Не «Блицкриг», конечно…» или «А вот в «Блицкриге»…». Пришло время окончательно разобраться – в чем тут дело, и объяснить хотя бы самим себе, чем так мил нам этот уже несколько устаревший варгейм.

«Блицкриг» поразил нас, прежде всего, масштабностью действа. Авторы не стали размениваться на отдельные эпизоды или сражения, а показали войну целиком. Все мало-мальски известные битвы и образцы вооружений нашли свое отражение в игре. Такой размах подразумевал, конечно, и наличие недочетов в балансе – про снайперов-суперменов и универсальную артиллерию, думаю, знают все. Но не зря именно этот баланс и принято называть золотым. Несмотря на довольно скромную графику (по меркам 2004-го года), проект до сих пор является наиболее полной и реалистичной RTS на тему Второй мировой.

Как показало время, не меньшей популярностью пользуется и движок «Блицкрига». В первую очередь у разработчиков. Да и у простых любителей, наводнивших Интернет всевозможными модификациями и дополнениями, тоже. Add-on «Смертельная схватка» вышел вслед за оригиналом. Вряд ли его можно назвать идеальным, но свежая «Смертельная схватка 2» подсказывает, что проект обрел немало фанатов. Последовавшая за ним «Операция Север» оказалась на голову выше. И если закрыть глаза на некоторое историческое несоответствие, то от игры можно получить массу положительных эмоций. Тенденция сохранилась: не так давно на прилавках появилось по-настоящему качественное дополнение – «Пылающий горизонт». В LaPlata Studios учли ошибки предшественников и создали практически полноценную игру, не требующую от нас установки оригинала и хитрых манипуляций.

ПОЧЕМУ ВЫ РЕШИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИМЕННО ДВИЖОК «БЛИЦКРИГА»?

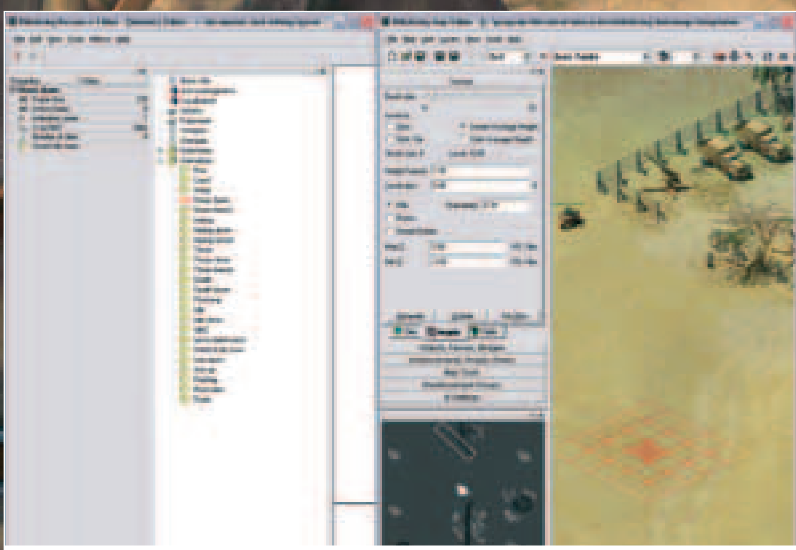
СВОИМИ СООБРАЖЕНИЯМИ ДЕЛИТСЯ АЛЕКСАНДР ФЕДОРОВ, ДИРЕКТОР DTF GAMES

На тот момент в России только «Нивал» мог предоставить движок, настолько хорошо отлаженный и обеспеченный полным набором утилит для работы с ним. Идущие в комплекте с ним редакторы позволили сразу заняться непосредственно игрой, а не тратить месяцы на изучение документации. Стоит также отметить, что организация ресурсов проста и наглядна, а сами ресурсы хранятся в открытых форматах с очень понятной структурой. Это экономит время при разработке и позволяет использовать разнообразный инструментарий.



О ВТОРОЙ МИРОВОЙ МЫ НЕПРЕМЕННО СЛЫШИМ ЧТО-НИБУДЬ ВРОДЕ «НЕ «БЛИЦКРИГ», КОНЕЧНО...»

Подобная привлекательность технологии объясняется довольно просто. На данный момент это единственный движок такого уровня, доступный для сторонних разработчиков. Кроме того, он обладает предельно открытой архитектурой, что позволяет как угодно приспосабливать его под свои нужды. Поведение юнитов в «Блицкриге» описывается простейшими скриптами, так что создание собственных миссий не составит особого труда даже для геймеров.
Учитывая эти факты, мы решили в рамках одного материала проанализировать грядущие отечественные проекты – идеологически разные, но объединенные одной технологией. Речь идет о перспективнейших разработках – «Карибском кризисе» и «Сталинграде». Ну и, естественно, мы не могли забыть про вторую часть знаменитой ниваловской игры, которая уже в начале следующего года готовится предстать перед нами. Итак, знакомьтесь с потомками «Блицкрига». ■



Если вам что-то не нравится в игре, всегда можно это исправить и сделать собственную модификацию или кампанию.

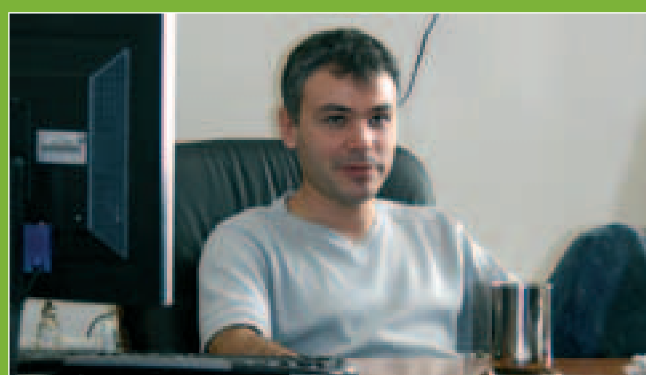
ИГРА НАСТОЛЬКО ПЛОХА, ЧТО ВСЕМ ХОЧЕТСЯ ЕЕ ИСПРАВИТЬ...

НА НАШИ ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЕТ ДИРЕКТОР «НИВАЛА» СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ

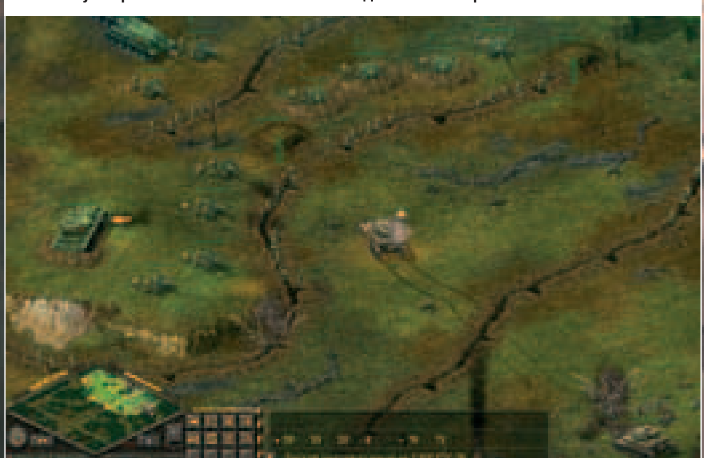
«СИ»: Какие первоочередные задачи ставились при разработке «Блицкрига» и удалось их вам реализовать?
С.О.: Первоочередная задача на все проекты у нас одна – сделать лучшую игру в своем жанре. Создавая «Блицкриг», мы решили выйти из ниши фэнтезийных игр и использовать декорации Второй мировой. Этот исторический период как нельзя лучше подходил для воплощения масштабной стратегии, и именно с него мы решили возобновить разработку игр в жанре RTS. Сейчас уже можно утверждать, что проект оказался очень удачным: игра отлично продавалась и была тепло принята игроками всего мира. Но мы не останавливаемся на достигнутых успехах и активно развиваем направление RTS. В «Блицкриге II» мы усилим стратегическую составляющую. Игрок будет мыслить уже не категориями одной миссии, а масштабами целой операции, участвуя в сражениях по всему миру.

«СИ»: Чем вызвана такая популярность движка у разработчиков, да и просто любителей?
С.О.: Видимо, игра настолько плоха, что всем хочется ее исправить! Если серьезно, то мы с самого начала старались заложить в «Блицкриг» возможностей больше, чем требуется в одном проекте, создав таким образом почву для глубоких модификаций. Важную роль здесь играет удобство работы в редакторе. Профессиональных же разработчиков движок привлекает, наверное, тем, что он очень хорошо отвечает потребностям RTS, нетребователен к железу и при этом гибок в пределах жанра – то есть, позволяет легко вносить изменения, перерабатывать под свои нужды геймплей, концепцию и сюжет. Могу с гордостью сказать, что это лучший из коммерчески доступных движков для RTS, хотя бы потому, что других просто нет.

«СИ»: Будет ли движок «Блицкриг II» настолько же простым и открытым? Другими словами, стоит ли нам ждать множества разных дополнений и есть ли какие-нибудь планы на этот счет у Nival'a?
С.О.: Мы стараемся учесть тот опыт, который мы получили при разработке первой версии. Уже сейчас к нам начинают поступать предложения от сторонних команд по лицензированию нового движка, хотя нам его полировать еще минимум полгода. Можно с уверенностью сказать, что сторонние моды и дополнения к «Блицкригу II» обязательно появятся.



Для релизации наступления всегда существует несколько универсальных шаблонов, поэтому оборонительные миссии почти всегда самые интересные.



Возведение маленьких простреливаемых со всех сторон мостов и неприступных укрепрайонов – любимое занятие авторов дополнений.



СТАЛИНГРАД

- **Платформа:** PC
- **Жанр:** RTS
- **Издатель:** «1С»
- **Разработчик:** DTF Games
- **Онлайн:** http://www.stalingrad-game.ru
- **Дата выхода:** IV квартал 2004

Отправляясь в «Сталинград» проездом через Питер (где находится DTF Games), я не знал с чем столкнусь. Честно говоря, знакомство с многочисленным «потомством» «Блицкрига» начисто убило способность строить догадки. Кроме того, проект явно отдавал хардкорностью. Утешало лишь то, что меня ждал не add-on, а полноценная игра. Да к тому же еще и наша, что внушало надежду на добросовестный подход в деле воссоздания исторических реалий.

Оказалось, что название вполне исчерпывающе описывает проект – это настоящая реконструкция Сталинградской битвы. Девиз – полная достоверность. Она начинается с проржавевшей советской каски рядом с кипой книг на столе разработчиков и отнюдь не заканчивается даже на картах, созданных по реальным аэрофотоснимкам времен Второй мировой. Вряд ли многие смогут оценить по достоинству дотошно воссозданные Сталинградские улочки, элеватор, Дом Специалистов или завод «Красный Октябрь», но, согласитесь, подобное отношение всегда приятно.

Совершенно очевидно, что, в отличие от всеобъемлющего «Блицкрига», игра ограничивается четкими временными и географическими рамками. Правда, при ближайшем рассмотрении оказывается, что они дают массу скрытых преимуществ. Не стоит думать, что на протяжении всех 36 основных миссий нас заставят лицезреть городские пейзажи – боевые действия велись на территории в 100 тысяч квадратных километров. Так что немалая часть немецкой кампании пройдет на подступах к Сталинграду. А охват всего лишь семи месяцев войны – с середины июля 1942 по январь 1943 года – обернулся совершенно неожиданными плюсами.

Само собой, множество знакомой бронетехники, включая железных монстров конца войны, не вошло в проект из-за временных ограничений. С другой стороны, вы удивитесь, осознав, о каком количестве машин Второй мировой вы попросту не знали. Вряд ли вам было известно о трех заводах, производивших различные модели Т-34, или о немецкой самоходке «Sturer Emil», существовавшей всего в двух экземплярах. И вам наверняка будет интересно увидеть более 150 видов юнитов, воссозданных по реальным прототипам.

ПРОЩАЙ, МЯСО



Пехота играла важнейшую роль в Сталинградской битве, что не могло не найти свое отражение и в проекте. В «Сталинграде» наземные виды войск реализованы на новом качественном уровне. Тяжелые взводы, укомплектованные винтовочными гранатометами, например, почти исключают действие техники без поддержки солдат. Снайперы распрощались с амплуа суперменов и стали более заметны. А шансов выжить в случае обнаружения у них практически не остается.

Но на новые миссии и юниты мы уже насмотрелись сполна. Для нас гораздо интересней вопрос баланса. Первое, что бросается в глаза, – примерно в два раза возросшая дальность стрельбы, почти приравненная к радиусу обзора. Кроме того, разработчики практически полностью пересмотрели расчет повреждений в игре, правда, от пресловутых «лайфбаров» так и не смогли избавиться. В результате этих новшеств кардинально меняется привычная картина боя. Артиллерии придется попрощаться со званием универсального оружия – разброс снарядов увеличен, а боезапас уменьшен до более реалистичных размеров. Это, впрочем, касается всех юнитов без исключения. А об универсальности лучше забыть вообще, так как каждая миссия требует своего уникального подхода.

Нет сомнений, «Сталинград» – абсолютно новая игра. Серьезная, вдумчивая, увлекательная. Уверен, проект будет интересен всем. Ведь «Сталинград» – живой учебник истории. ■



Чтобы отобразить охваченный пламенем город, было увеличено время горения огня, а также создан новый вариант дыма. Вроде бы мелочи, но из них складывается уникальная атмосфера игры.



Кровавые бои в черте городе – отдельный момент игры, который потребует от вас свежих тактических решений.



КАРИБСКИЙ КРИЗИС

- **Платформа:** PC
- **Жанр:** RTS
- **Российский издатель:** «1С»
- **Разработчик:** G5 Software
- **Онлайн:** http://games.1c.ru/cmc
- **Дата выхода:** IV квартал 2004

Уже своим названием игра выбивается из линейки «Блицкрига» и претендует на определенную оригинальность. Мы видели много научно-фантастических проектов, а руины пораженных радиацией городов уже стали классикой. Но никогда еще подобный сюжет не пробовали положить на движок, олицетворяющий собой реализм.

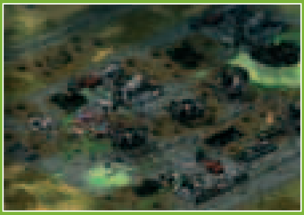
Основная особенность проекта – пошаговый оперативный режим. Забудьте о планомерном прохождении заготовленных миссий, теперь мы сами творцы своей судьбы. На стратегической карте можно самим перемещать армии, сдвигать линию фронта и выбирать задания. Помимо банальных «захватить» или «уничтожить», нас ждут миссии по выводу войск из окружения и освобождению военнопленных… И этот список, судя по всему, будет продолжен. Кроме того, большинство действий имеет прямые последствия. Захватив, скажем, нефтеперерабатывающий завод, вы не испытаете трудностей с топливом ближайшие пару миссий.

На выбор нам предложат четыре стороны конфликта: СССР, Китай, Францию-Германию и США-Великобританию. Армии этих стран воссозданы с максимальной исторической достоверностью, как бы странно ни звучало данное словосочетание в постъядерном контексте. Сей факт подразумевает реальные образцы вооружения конца 40-х – начала 60-х годов прошлого века. Хотя не обойдется и без доли фантастики, но все же в рамках приличия. СССР, например, сможет похвастаться «объектом 279» – танком с четырьмя гусеницами, который в реальности проектировался для войны в условиях ядерного конфликта. Разработчики обещают и другие малоизвестные прототипы, но пока баловать нас подробностями отказываются.

Самая актуальная на предыдущих страницах тема – баланс – также остается окутанной тайной. Абсолютно новая техника и необычная концепция миссий позволяют только догадываться, насколько может измениться геймплей и тактика боя по сравнению с оригинальным «Блицкригом». Основными же новшествами являются ракетные комплексы ПВО, противотанковые ракеты, вертолеты и зоны поражения радиацией. Вертолеты, по-видимому, станут ключевыми единицами в игре, потому что окажутся единственной управляемой (наконец-то!) авиацией в «блицкриговских» проектах. Способной, кстати, кроме отстрела танков еще и на высадку десятка десантников. Если с техникой все, в принципе, понятно, то зоны поражения пока что остаются загадкой. Известно только, что они будут сродни минным полям – обнаруживаются и нейтрализуются специальными юнитами. Прогуливаться там не стоит!

Сейчас сложно говорить, каков будет проект, и тем более сравнивать его с «Блицкригом». В любом случае, для успеха у него есть все – и именитый движок и масса оригинальных идей. Последние никогда не остаются невознагражденными! ■

В ШАГЕ ОТ ИСТОРИИ





Сюжет был бы прост и банален, если б в свое время не имел все шансы стать нашей историей. Итак, 1962 год, Куба. Международные отношения накалены до предела. Американские самолеты U-2 ведут усиленную разведывательную деятельность над кубинской территорией, добывая ключевые для командования США сведения. Принято решение немедленно подвергнуть остров бомбардировке, если будет сбит хотя бы один самолет. Любое, даже самое мелкое столкновение может привести к глобальному ядерному конфликту. И 27 октября 1962 года советской ракетой был сбит самолет-разведчик ВВС США… Куба, а также крупнейшие города СССР, Америки и Европы, превратились в зловещие руины, над которыми проносились ядерные облака. Оглядевшись, люди осознали, что самыми ценными ресурсами теперь являются «чистая» земля и вода. Началась борьба за выживание.



Возможность транспортировать пехоту на вертолетах ставит крест на блицкриговских вариантах тактики. Зато появилось множество новых возможностей удивить врага.



Обратите внимание на меню внизу. Топливо теперь – важнейший ресурс, за который разворачивается нешуточная борьба.



БЛИЦКРИГ II

- **Платформа:** PC
- **Жанр:** RTS
- **Российский издатель:** «1С»
- **Разработчик:** Nival Interactive
- **Онлайн:** http://www.nival.ru
- **Дата выхода:** I квартал 2005

Думаю, лишний раз представлять вам этот проект не нужно. Все мы ждем его, как «Блицкриг» нашей мечты – без старых недостатков и с новыми преимуществами. Что ж, разработчики явно не собираются нас разочаровывать.

Выставляя высокие оценки проектам, я сам неоднократно сравнивал графику в других стратегиях с графикой Silent Storm. Nival же попросту модифицировал его движок, перенес в «Блицкриг II» и избавил меня от лишних слов – результат и так налицо. Главное, что он дал игре, – это высокая интерактивность, включающая не только тотальный разгром деревень, но и возможность тактического использования рельефа. Все войска, кроме артиллерии, ведут огонь по объектам в зоне видимости, так что прятать последние теперь можно и по-настоящему, а не с помощью кнопки меню. Вопреки опасениям, такой расклад никак не сказался на размерах карт: местами они стали даже еще больше. С учетом этого обстоятельства средняя дальность стрельбы была увеличена примерно процентов на двадцать.

Изменения коснулись всех аспектов игры. Стратегическая карта оживет, сделав наконец нас генералами, а не сторонними наблюдателями. Каждая глава будет описывать отдельное историческое сражение и состоять из набора взаимосвязанных игровых миссий, заканчивающихся финальной исторической битвой. Вообще этапы олицетворяют отдельные фрагменты всей операции и обладают уникальным геймплеем – диверсионные операции, координирование артиллерии и многое другое. Вы вольны выбирать, в каких заданиях участвовать, а в каких нет. Но каждое из них скажется на финальной битве. Например, захватив аэродром, вы обеспечите себе поддержку с воздуха в будущем. Подкрепления, кстати, будут даваться вам уже в начале главы с тем, чтобы вы сами распределяли их по потребностям. В любом случае их тип и состав будет определяться уже пройденными миссиями. Похоже, все, кроме хода истории, теперь будет зависеть только от вас.

Ассортимент юнитов расширится до 300 видов бронетехники и 60 типов пехоты. В немалой степени за счет новых воюющих сторон – Америки и Японии. Появятся совершенно новые рода войск. Например, диверсионные группы, имеющие высокие показатели маскировки, или инженерно-саперные войска. Процесс обучения наших подчиненных несколько изменился и стал действительно полезен. Повышение уровня теперь затрагивает целые классы (тех же диверсантов, например) и открывает уникальные для каждого из них способности. Как мы и надеялись, сильно расширятся возможности юнитов. Солдаты смогут сами рыть окопы, а инженеры возводить настоящие линии обороны – колючую проволоку, надолбы и полнопрофильные окопы с ходами сообщения.

Рассказывать о новинках можно еще долго – и всей рубрики не хватит. Но в одном вас могу заверить точно – эра «Блицкрига» еще только начинается! ■

ОДИН МОЗГ ХОРОШО...



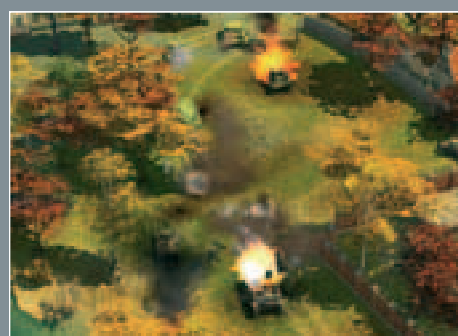
Как известно, наш противник ранее полагался на скрипты и потому не блистал координацией. Нет скрипта – нет действия. Теперь в дополнение к этой системе войсками врага будет командовать новый «AI-генерал». И, естественно, реагировать на действия игрока. В зависимости от ситуации он вместе с войсками будет наступать и обороняться, отходить и менять позиции, и даже вызывать подкрепление. Не терпится с ним потягаться!

ПРАВДА? – ПРАВДА!

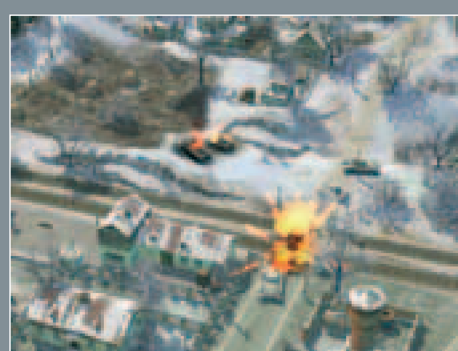
Да, несмотря на уйму противоречий и ожесточенных споров фанатов, в игре появятся корабли. Флот пригодится не только для обстрела береговых позиций. Катера смогут торпедировать врага и доставлять диверсионные группы на берег, а вооруженные транспортные корабли – десантировать пехоту и танки.



Ночные диверсионные операции будут не только интересными, но и потрясающе красивыми. Да и как может быть иначе, вы ведь не забыли, кто является предком движка?



Разработчики на сто процентов использовали возможности движка по созданию разнообразного рельефа местности.




СТАРМАГЕДДОН 2
Колонизация космоса проходит
в жесточайших условиях.
Нет правил, нет ограничений, нет принципов.
Одним словом — Свободный Космос.
city interactive
©2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. ©2004 «City Interactive». All rights reserved. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.
1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.
2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.
3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.
4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.
5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.
6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.
7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?
8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!
9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.
10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Spider-man 2
стр. 74

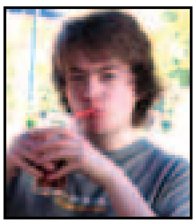
Не путайте эту игру с отстоем, который вышел на PC. К сожалению (или к счастью?), лишь владельцы PS2, GC или Xbox могут оценить весь потенциал «Человека-паука». На компьютере поступила в продажу абсолютно другая игра, даже несколько другого жанра.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

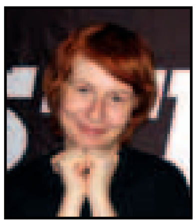
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Валерий «А.Купер» Корнеев
ЖИВЧИК



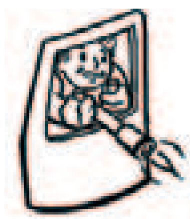
Silent Hill 4 четырежды пройден, рецензия появится в следующем номере. Это хорошая новость. Плохие новости вы узнаете непосредственно из рецензии. Оттого, наверное, на фото у сосущего такая скорбь во взгляде.

Константин Говорун
ЧЕМПИОН ПО ТЯЖЕЛОЙ АТЛЕТИКЕ



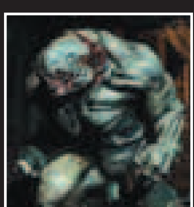
Был на нашем чемпионате по Soul Calibur II. В промежутках между судейством сам бегал играть. Результат – третье место! Раньше на неофициальных турнирах стабильно занимал девятое-десятое...
Поздравляйте!

Алик «Jmurik» Вайнер
ПУШКАРЬ



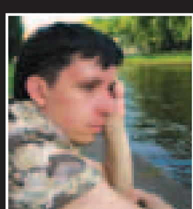
Когда из пушки стреляют в солдата с большой дистанции, он сперва видит вспышку, затем ему отрывает голову, и только после этого он слышит выстрел пушки. Думаете, так будет и в Doom III? Скоро мы это узнаем.

Razumkин Михаил
DOOM'АЮЩИЙ РЕДАКТОР



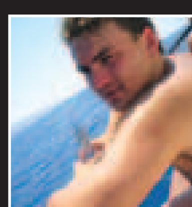
2 августа – день сдачи журнала в печать. Работаем в поте лица, а завтра релиз Doom III, обещающий массу проблем, начиная от срочной покупки «правильного» железа до банального поиска времени на игру...

Анатоль Норенкайнен
АМЕРИКАНСКИЙ ШПИОН



Пересмотрел восемь кассет, отснятых в Штатах во время E3. Хочу обратно в Калифорнию. Да, там наигранно улыбаются искусственно красивые женщины и, помимо всего прочего, невкусно кормят. Но...

Юрий Поморцев
ИЗДАТЕЛЬ-АВТОЛЮБИТЕЛЬ



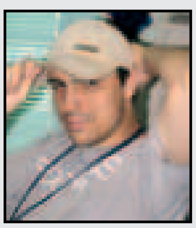
Если бы «Страна Игр» была автомобилем, то она была бы Мерседесом. Причем S-класса. Шикарный, мощный, величественный – это автомобиль, где вы получаете кайф от того, что вас возит опытный шофер. В роли последнего – М. Разумкин.

Илья «GM» Вайнер
ТАНКИСТ



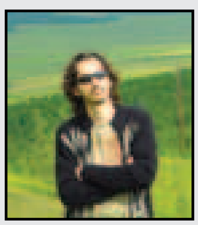
Сколько нынче понавыходило стратегий... И через одну – по Второй мировой. Нет, оно и хорошо. Правда. Но от танчиков уже тихо едет крыша. В результате поддался влиянию и подсел на Soul Calibur.

Чикитос
ВОЗМУЩЕННЫЙ РЕДАТОР



Доколе, товарищи? Консольщики с жиру бесятся, а на PC толковых релизов – раз-два и обчелся! Хорошо хоть Doom III появился, а то совсем труба. Потом еще удивляются, почему Чикитос играет в известно какую игру.

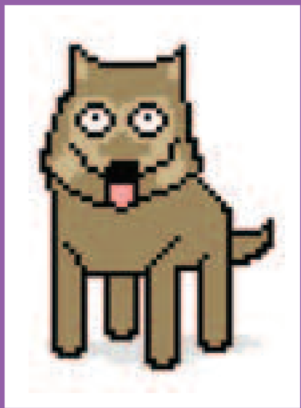
Ю. Воронов
ТУРИСТ



Вместо подготовки к чампу по SC II был в Хакасии, где не появлялся 10 лет, а там все так же красиво и нетронуто. Решил теперь устраивать такие наезды каждый год, а с SC II полностью перейти на Gran Turismo 4.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
СТАЛИНГРАД
• Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
• Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
• Игровые миссии воссозданны на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
• Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
• Аккуратная реконструкция исторических событий
• Полномасштабные бои на территории города
• Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»
714
www.stalingrad-game.ru
dtf.games
NIVAL
INTERACTIVE

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

Ретро – неотъемлемая часть современной игровой культуры. Как бы того ни хотелось производителям железа и крупным софтовым издательствам, жизнь платформы не завершается с прекращением разработки официальных игр для нее. С момента объявления о «смерти» того или иного устройства могут пройти десятилетия, но «пожилые» приставки, игровые автоматы, компьютеры, картриджи, дискеты и диски продолжают кочевать по рукам геймеров-коллекционеров, и все больше энтузиастов приобщаются к ретро-сцене через эмуляторы. Как в сложившейся ситуации ведет себя игровая пресса?

БЛИП-БА-БЛОП-БИБИП!

Споры о пользе и вреде увлечения ретро-играми давно поутихли: протесты относительно применения эмуляторов ископаемых систем признаны, по меньшей мере, противоречащими здравому смыслу, а батальоны историков-самоучек усердно роют Интернет и пыльные чуланы в поисках редкого abandonware (систем от компаний либо отдавших богу душу, либо давно уже не преследующих деконструирующих их интеллектуальную собственность кулибиных) и соответствующего игрового софта. Налицо все предпосылки для появления специализированных материалов в тематических изданиях: игнорировать столь мощное течение в определенный момент стало попросту невозможно. И если в Штатах игровые журналы, как правило, ограничиваются статьями в ностальгическом тоне, то в ведущих европейских журналах проблематике ретро уделяется огромное внимание. В излюбленном инсайдерами индустрии британском EDGE от Future Publishing уже несколько лет публикуется цикл статей о величайших играх последних сорока лет (раз в три месяца расширенная подшивка этих публикаций выходит под отдельной обложкой), а наши коллеги из журнала GamesTM (издательство Highbury) неизменно отводят под ретро тридцать две страницы в каждом номере. Любопытно, что на этих страницах читатель может найти не только рецензии на классические игрушки, но и сопредельную информацию (вроде музыкальных чартов или политических сводок за какой-нибудь 1986-й год), позволяющую погрузиться в окружающую игры атмосферу и оценить эти проекты, что называется, прямо в историческом контексте.

Стоит ли удивляться, что на благодатной британской почве распустилось периодическое печатное издание, целиком посвященное ретро? Спрос на Retro Gamer от Live! Publishing превысил все ожидания. Изначально ежеквартальный журнал стал выходить сначала раз в два месяца, а дальше и вовсе стал ежемесячным. Намедни попался апрельский номер этого глянцевого чуда-юда. Внушающий уважение 116-страничный журналище выполнен в стандартном для Западной Европы крупном формате, оформлен с бесспорным вкусом (растянутые на разворот «восьмибитные» скриншоты вгоняют в созерцательный транс, подкупает надпись «OLD!» в уголке обложки, бесцеремонно вытеснившая привычное «NEW!») и содержит буквально все, что может интересовать исследователя игровой старины: новости («обнаружена считавшаяся утерянной Jet Set Willy 3!»), обзор тематических веб-сайтов, тесты эмуляторов, читательский форум, несколько больших материалов (в нашем случае это подробный рассказ о лучших играх для NES, SNES и N64; статья о нюансах звукового чипа Commodore 64; взгляд на игры с Чужим и Хищником в главных ролях; материалы о линейке компьютеров Amstrad, сериале Lords of Midnight и роли компании Telecomsoft в становлении британского игрового рынка восьмидесятых; исследование футбольных симуляторов на платформах от ZX Spectrum до PS one), плюс секция частных объявлений («продаю пиратский картридж Somari для NES!») и галерея рекламных плакатов доисторических игр. Общее впечатление: пестро, броско, но пустовато и пресновато. Большинство статей написаны в стиле «была такая игрушка, потом вышел вот такой ее сиквел», причем текст разнесен по страницам так, словно это вымученное школьное изложение, чей автор поклялся умещать в строчке не больше трех слов. В этом плане соответствующая рубрика в «СИ» гораздо информативнее. Зато у Retro Gamer исключительно хорош CD, где выкладываются винтажные игры и музыка из них – все эти чудесные «блип-ба-блоп-бибип», способные растопить сердце любого геймера в возрасте за двадцать.

В Японии с середины девяностых издается совершенно изумительный журнал Yu-Ge (Used Games) – выходящий под девизом «Игры – это не только новые релизы», он уделяет одинаковое внимание свежим блокбастерам для PS2 и классическим аркадным шутерам, современным портативным играм и хитам для Famicom. Его сложно назвать ретро-изданием, скорее это журнал, рассказывающий об играх как таковых – старых, новых, любых. Читателю подобного издания в равной степени интересно прошлое, настоящее и будущее индустрии. Мне особенно запомнился цикл «специальных репортажей», когда редакторы Yu-Ge предлагали детишкам сыграть в какую-нибудь ископаемую вещицу вроде Pac-Man или Pong и записывали мнения игроков (идею совсем недавно позаимствовал американский Electronic Gaming Monthly). А еще в Yu-Ge есть рубрика, где обозреваются игры, вышедшие в определенный период времени – скажем, в августе 1991-го или в мае 1976-го года.

Готов ли российский рынок к появлению подобных ретро-изданий? Вряд ли местный вариант Retro Gamer стал бы популярен – у нас попросту не наберется достаточно желающих платить за глянцевый журнал, красочно живописующий шедевры для БК 0010-01. Что касается аналога Yu-Ge, то вы, пожалуй, знаете издание с похожим взглядом на игровую индустрию. Правда ведь? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



JOINT OPERATIONS
МИРОТВОРЦЫ
ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН
"Настоящий военный боевик!"
– "ИГРОМАНИЯ"
"МИРОТВОРЦЫ" способны удовлетворить самого заядлого водителя или пилота. Вам будут доступны: джипы, грузовики, бронетранспортёры, вертолёты, катера со стационарными пулемётами на борту, а также лёгкие и бесшумные моторные лодки." – "СТРАНА ИГР"
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Новый боевик от разработчиков DELTA FORCE и "КОМАНЧА": революция в жанре action.
Премьера в России – июнь 2004.
snowball.ru
ураганные боевики
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Mastiff (США) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nippon Ichi
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.lapucelletactics.com

IMPORT REVIEW



Правильное боевое построение обеспечивает участие в розыгрыше атаки до 8 персонажей.



На большинство спецатак «командный» принцип не распространяется.



Все сюжетные сценки сделаны на движке игры, но эмоции персонажей великолепно передаются диалоговыми портретами.

LA PUCELLE: TACTICS

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ИЗЫДИ!

ВЕРДИКТ

УМНО!



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

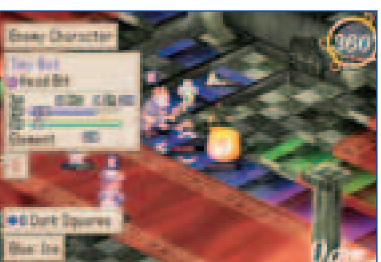
ПЛЮСЫ

В меру сложная, но простая в управлении система ведения боя, широкие возможности прокачки персонажей, интересный сюжет.

МИНУСЫ

Скромная графика по меркам PS2, «детский» антураж вполне взрослой истории, быстро надоедающий саундтрек, предсказуемый AI.

По виду – жизнерадостное приключение, по сути – неплохая тактическая RPG с неожиданно серьезным сюжетом.



При выборе цели дается сводка о ее параметрах.

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА
serizawa@mail.ru

Пересказанные в «злободневном» ключе сказки рассчитаны в первую очередь на тех, кому уже не хватает детской наивности для того, чтобы не замечать неправдоподобности вымышленных историй. Вместе с этим, пересказ сохраняет достаточно знакомых черт, чтобы можно было безошибочно определить источник, – и в лучшем случае не столько дает повод посмеяться над ним, сколько позволяет заново влюбиться в старую сказку.

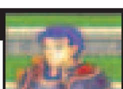
La Pucelle: Tactics чем-то напоминает такой пересказ. Не столько приданием актуальности какой-то конкретной истории, сколько способностью персонажей скептически относиться к окружающей действительности. Много ли героев современных RPG и тактических игр задавались вопросом, отчего они вынуждены носить совершенно неприспособленную для частых боев одежду или активно требовали схваток с более сильными монстрами, потому что крушить одних и тех же пучеглазых зомби им уже осточертело?

Впрочем, самоирония разработчиков почти не затрагивает сюжет, и комедийные выходки действующих лиц не превращают 12 эпизодов из жизни команды священников-экзорцистов под кодовым названием «Ла Пюсель» в сплошной праздник искрометного юмора, хотя, несомненно, и добавляют им разнообразия. Главная героиня, шестнадцатилетняя послушница Приэ (Prier), недавно выдержавшая вместе со своим братом Кюлот (Culotte) экзамен на звание экзорциста, мечтает о том, чтобы стать очередной Девой Света, воином добра, выбранным богиней Пуатрэн (Poitrenne) для битвы с Темным Принцем, ставленником падшего ангела Каламити (Calamity). Пятьдесят лет назад по хронологии «Ла Пюсель» Дева Света и Темный Принц уже встречались на поле боя, однако исход этого поединка остался неизвестен. Последнее обстоятельство не сильно беспокоит честолюбивую Приэ, тем более что ее талантам очень быстро находится практическое применение – темные силы в королевстве Паприка, где обосновалась церковь Святой Девы (она же Дева Света), все чаще беспокоят честных жителей.

Двухмерные красочные фоны и грозные монстры, которые могут вызвать отвращение разве что сахарно-умильным видом, – декорации миссий по борьбе со вселенским злом не слишком-то настраивают на серьезный лад. Да и на религиозную пропаганду «Ла Пюсель» мало чем похожа – вера, исповедуемая Приэ и Кюлот, описывается настолько в общих чертах, что даже с христианством сходство можно усмотреть только в использовании некоторых символов и обозначений созданий Света и Тьмы. Зато экзорцистские навыки героев в ходе игры задействуются крайне активно – не только для мгновенного уничтожения врагов, но и

AI НА УРОВНЕ

Fire Emblem



ПОХОЖА НА

Disgaea: Hour of Darkness



ДОСТОЙНОЕ ВРЕМЯПРОВОЖДЕНИЕ В ОЖИДАНИИ PHANTOM BRAVE.

ДОЛГОЖДАННЫЙ СИКВЕЛ ИЛИ МУЗЕЙНЫЙ РАРИТЕТ?

ИЕРАРХИЧЕСКАЯ ПУТАНИЦА

Игравшие в Disgaea: Hour of Darkness наверняка заметят сходство как графического оформления, так и общей манеры повествования, которой не чужды ни самоирония, ни шутки для разрядки атмосферы. Вопреки завлекательной рекламе на обложке, «Ла Пюсель» не является продолжением «Дисгайи», ее выпуск на родине состоялся куда раньше, в 2002 году. Зато она дает возможность поиграть за тех персонажей, которые в «Дисгайе» являются «скрытыми».









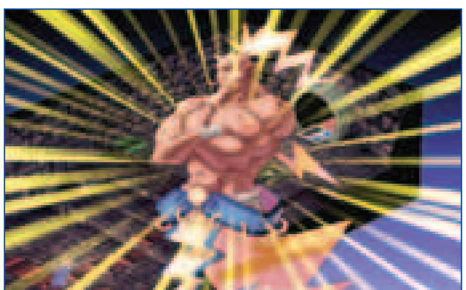
СТРАСТИ ПО КРЕСТАМ

ОГРАНИЧЕННАЯ СВОБОДА СЛОВА

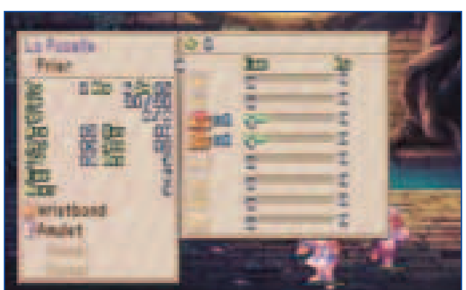
Не секрет, что в Америке цензоры куда строже следят за вольным обращением с религиозной символикой и «благонадежностью» игр, чем в Японии. Во избежание конфликтов компания Mastiff решила угодить и геймерам, которым хочется сыграть в оригинальную игру, и блюстителей политкорректности не дразнить лишний раз. Поэтому Приэ позволяет себе усомниться в абсолютной правильности Священной Книги, но вся символика, напоминающая христианскую, вплоть до сережек-крестов, а также пропаганда вредных привычек в виде сигаретки, которую имел обыкновение выкуривать один из персонажей, стильный охотник на демонов, из американской версии убрана с глаз долой.

для очищения их заблудших душ от темной энергии. Чем основательней возносятся молитвы о возвращении несчастных созданий на путь истинный, тем больше вероятность, что после своего проигрыша в бою они присоединятся к команде игрока.
Всего в битве может участвовать до восьми персонажей. Прохождение каждой главы «Ла Пюсель» состоит из разыгрывания партий на нескольких промежуточных аренах и сюжетным сражениям. Стратегические выкладки сводятся к необходимости эффективно расставлять бойцов на арене, поскольку на суммарную мощность атаки влияет не только расположение персонажа относительно врага (как всегда, удар сзади наиболее эффективен) или разница в рельефе местности (опять же, традиционно преимущество за тем, кто окопается на возвышении), но и соседство с дружественными персонажами. Для того, чтобы натравить на одного монстра одновременно двух юнитов из своего войска, достаточно потратить ход только одного из них, а второго поставить рядом – участвовать в розыгрыше атаки будут оба.
Магические заклинания и характерные для каждого персонажа боевые приемы относятся к специальным атакам и апгрейдятся по мере накопления опыта применения данных атак в боевых условиях, а не выучиванием более мощных версий.
Помимо монстров на каждой арене находятся Темные Порталы, производящие на свет после определенного количества раундов новых врагов. Экзорцисты, а также достигшие окончательного и полного просветления бывшие враги, могут очищать эти источники усердными молитвами, но не только для того, чтобы отрезать возможные пути прибывающему во вражеские ряды подкреплению. Темные Порталы генерируют энергию, которая отображается в виде светящейся дорожки того же цвета, что и сам портал. Если оцепить такой дорожкой часть арены, то очищение портала будет равносильно захлопыванию ловушки: героям будет явлено Чудо, в играх с более светской темой скромно именуемое «саммоном». Очки опыта за сотворение Чудес путем очищения порталов идут на апгрейд экипированного на экзорцисте снаряжения.
Раздельная прокачка снаряжения и спецатак не означает, что «Ла Пюсель» обходится без привычных «уровней», набираемых персонажами в ходе сражений, но бонусы к параметрам бойца при очередном продвижении в звании даются в зависимости от амуниции – профессий-классов или самостоятельного распределения заработанных очков в игре нет. Что самое приятное, сняты и ограничения по типу экипировки. На персонажа можно навесить хоть четыре меча вместо традиционных меча, доспеха и обуви.
Там, где главные герои преуспевают в благочестивых подвигах, без Темного Мира и посланников зла обойтись никак нельзя. Парадоксальным образом как раз Темный Мир в «Ла Пюсель» – не столько источник вселенского горя, сколько обособленный мир демонов, куда можно совершать боевые вылазки и отправлять монстров на службу Темным Лордам. Одним словом, лучшие армии тьмы – только в питомниках наших экзорцистов! Остерегайтесь подделок!
Легкомысленный тон рассказа, маскирующий далеко не такую уж беззаботную историю о вере, любви и предательстве, широкие возможности тренировки персонажей и составления армий по своему вкусу, жизнерадостные декорации – вряд ли такой взгляд на тактические игры будет интересен всем без исключения, но он несомненно способен увлечь не на один десяток часов. Для нелюбителей экстремально долгих прохождений предусмотрена возможность «экспресс»-пробега. ■

ЧЕМ ОСНОВАТЕЛЬНЕЙ ВОЗНОСЯТСЯ МОЛИТВЫ О ВОЗВРАЩЕНИИ ЗЛОДЕЕВ НА ПУТЬ ИСТИННЫЙ, ТЕМ БОЛЬШЕ ВЕРОЯТНОСТЬ, ЧТО ПОСЛЕ БОЯ ОНИ ПРИСОЕДИНЯТСЯ К КОМАНДЕ ИГРОКА.



Чем больше участок арены, охваченный при очищении портала, тем действенней Чудо.



От экипировки зависит, на какие параметры будут потрачены заработанные очки опыта.



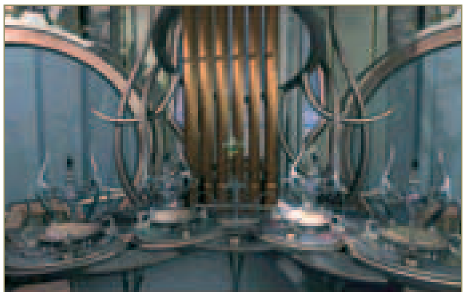
Боевые арены, в отличие от прочих локаций, трехмерны, хотя возможность обзора поля сражения под различными углами в некоторых зонах намеренно отключена. Тяжела и неказиста жизнь простого экзорциста…

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** The Adventure Company
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Streko-Graphics ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 Мгц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.auragame.com



Наряд этого персонажа напоминает о русском происхождении команды дизайнеров.



Обязательный звуковой пазл. Жаль, что вкусовых и обонятельных пока не изобрели!



«Привет, Уманг». – «Откуда ты знаешь мое имя?» – «А оно что, засекречено?» – «Нет». – «Вот оттуда и знаю». Обладатель накладной бороды Армагаст то ли шутит, то ли издевается.

AURA: FATE OF THE AGES

ГОРОДОК В ТАБАКЕРКЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

Не так давно один из моих собратьев по перу жаловался, что квесты очень тяжело обозревать. Ни тебе сюжет выдать, ни про пазлы рассказать... С игрой Aura точно такая же ситуация, но по совершенно другим причинам.

Сюжет «Ауры» напоминает рыболовную снасть – почти не виден на всем своем протяжении и снабжен единственным изгибом в конце. Все неумелые потуги создателей, тяжким бременем легшие на плечи обитателей виртуальной ойкумены, вызывают в лучшем случае смех, а в худшем – зевоту. В защиту демиургов можно лишь сказать, что здесь они добились определенной гармонии – персонажи столь глупы, сколь идиотичны речи, вложенные в их уста. Причем происходит это отчасти потому, что художники старались сделать героев максимально похожими на реальных людей. В результате любая мелочь, вроде неудачно нарисованных волос, неживых глаз или неестественной мимики, разрушает с таким трудом созданную иллюзию. Но общаться с жителями все равно надо. Зачастую они будут помогать вам ценным предметом или добрым советом.

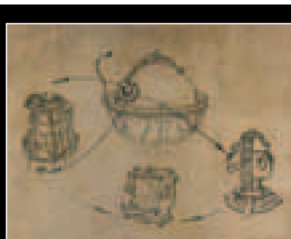
Вредные разработчики прямо-таки отбирают горбушку насущного бородинского у авторов «солюшенов» и «уок-фру». Мало того, что персонажи выдают подсказки, так еще и в каждом из трех миров «Ауры» лежит пачка чертежей, объясняющих, как работает большинство механизмов этого мира. Сказать по секрету, они-то, эти механизмы (а также растения и неживая природа), и являются настоящими героями. У каждого из них есть свой характер: вот ворчливый котелок, вот замкнутый генератор, вот неуравновешенные весы. Атмосфера игры держится только на них – на замшелых камнях, заржавевших трубах, загадочных устройствах. «Общение» с ними гораздо интереснее и интерактивнее, чем с людьми. Хотя в большинстве случаев вам придется крутить различные колесики, процесс этот, как ни странно, на редкость увлекателен. Задачки здесь не сложные, но, решая их, чувствуешь себя прямо-таки квест-профессором. Посему не подглядывайте лишний раз в «прохождилку», лучше отложите игру и вернитесь к ней позже.

Из уважения к разработчикам я называл три эпизода игры «мирами», но на самом деле эти области по размерам находятся где-то между Ватиканом и Лихтенштейном. Закаленный Riven'ом и Schism'ом игрок пронесется по этой игре за выходные, вздохнет и сядет снова ждать очередную серию Myst. У новичка прохождение займет несколько больше времени, но радости оба получат одинаково мало. ■

ЗИЦ-ЗИЦ!

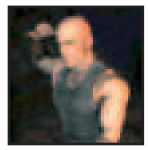
МУДРОСТЬ ЦАРЕВНЫ ПРУЖИНКИ

«Кабы валик не вертелся, то он за молоточки бы не цеплялся, молоточки бы не стучали; кабы молоточки не стучали, колокольчики бы не звенели; кабы колокольчики не звенели, и музыки бы не было! Зиц-зиц-зиц», – сказано было героиней сказки Одоевского про ее родную музыкальную табакерку. В игре Aura: Fate of the Ages вам очень часто придется находить подобные зависимости между предметами, находящимися в разных уголках игрового мирка.



ВЕРДИКТ

ЛЕГКАЯ ЗАКУСКА



6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Красивые механизмы и любопытные загадки, с ними связанные. Атмосферная музыка, пейзажи и звуковые эффекты.

МИНУСЫ

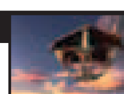
Неинтересные (за исключением "неживых") персонажи; неувлекательная, откровенно глупая история.

Иногда кажется, что игра сделана «на коленке», но на коленке весьма талантливой.

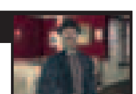


Облака неподвижны, как ни крути головой.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Myst III: Exile



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Jack the Ripper



ЖИВЫЕ АКТЕРЫ И ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ МОГЛИ БЫ ПОВЫСИТЬ ОЦЕНКУ ИГРЫ НА ПАРУ БАЛЛОВ.


ГРОМ
В ПУСТЫНЕ
"Там, где не прошла пехота, пройдут танки!"
Неизвестный генерал армии США
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены© 2004 «Groove Media Inc.» » All Rights Reserved
© 2004 «Hip Games.» All rights reserved . www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(095) 979-55-59,а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Treyarch
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.activision.com



Бои в Spider-man 2 реализованы как в очень хорошем beat ‘em up.



В игре реализована динамическая система смены времени суток.



В игре реализованы две модели управления – упрощенная и полноценная. Полный контроль нам больше пришелся по душе.

SPIDER-MAN 2

НЬЮ-ЙОРК ДЛЯ СУПЕРГЕРОЯ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@game

Легендарный герой популярнейших комиксов, суперзвезда теле- и киноэкрана, почти что национальное достояние Америки, Человек-паук для нас – всего-навсего «еще один» персонаж неплохого голливудского блокбастера. Почему сверхвысокобюджетные Spider-man и его продолжение, снятые продвинутым режиссером Сэмом Рэйми, бьют рекорды проката в Штатах и собирают куда меньшую кассу во всех остальных странах? Ведь другие убер-блокбастеры ведут себя с точностью до наоборот – и «Гарри Поттер», и «Властелин колец» основную кассу зарабатывали именно от всемирного проката. Ответ кроется в том, что сколь бы могущественной и прозорливой ни была компания Marvel, владелец марки Spider-man, ее возможности далеко не безграничны, а маркетинг, как ни странно, оказался куда слабее, чем у крупных киностудий. Раскрутить героя во всем мире за три-четыре года, как это сделала Warner с «Гарри Поттером», Marvel не под силу. В случае с «Человеком-пауком» вовсе не комиксы продвигают киноверсию, а наоборот, чрезвычайно качественный киновариант плюс превосходный маркетинг Sony Pictures бережно «выращивают» репутацию супергероя во всем мире. Игры по мотивам фильма занимают позицию где-то посередине, одновременно и эксплуатируя хорошую марку, и работая на ее безупречное будущее. Учитывая то, насколько удачным получился у Activision Spider-man 2, неудивительно, что игра штурмует первые строчки хит-парадов не только в Штатах, но и в куда менее «пауковосприимчивых» государствах.

Первые попытки Activision создать игры по Spider-man, трудно назвать удачными, однако приятно, что компания оказалась способна к «работе над ошибками». Разработка Spider-man 2 была поручена команде Treyarch, некогда чисто технической студии, на которую перекладывалась функция по портированию игр от именитой Neversoft на непрофильные платформы. Поднявшись до статуса одного из ведущих разработчиков в плеяде сателлитов Activision, компания получила возможность поработать с действительно крупной кинолицензией. Результат впечатляет почти так же, как и знаменитые «Властелины колец» от Electronic Arts.

SPIDER-MAN В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

На первый взгляд может показаться, что Treyarch в разработке Spider-man 2 пошла наипростейшим путем, а именно, взяла за основу игры бестселлер Grand Theft Auto от Rockstar. Открытая структура игрового процесса, свобода и гигантский мегаполис, в котором происходит действие, навевают воспоминания о GTA, True Crime и Driv3r. При этом общая структура

ВЕРДИКТ

СЕРЬЕЗНЫЙ УСПЕХ



8.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Открытая структура игрового процесса, отлично смоделированный мегаполис, грамотное управление.

МИНУСЫ

Не все задания одинаково интересны. Детализация графики по современным меркам лишь на среднем уровне.

Теперь на игровых консолях есть очень хороший Spider-man. К сожалению, на PC Activision выпустила совершенно другую игру.



Человек-паук боится одного только Человека-тапка!

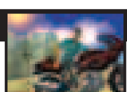
ЗВЕЗДНАЯ ИГРА

КАЧЕСТВЕННАЯ ОЗВУЧКА ОБЕСПЕЧЕНА ЗВЕЗДАМИ ГОЛЛИВУДА.

Activision, решив во всем подражать своему главному конкуренту Electronic Arts, пригласила для озвучивания новой игры главных звезд фильма «Человек-паук 2». Несмотря на дополнительные затраты, этот шаг позволил добиться чрезвычайно качественной озвучки, к тому же и знакомыми всем по фильму голосами. Не скажу, что голос Кирстен Данст (играющей в фильме Мери-Джейн) звучит как-то особенно, но вот зато Тоби Магуайр (главный герой, Питер Паркер) и Альфред Молина (Док Ок) сыграли просто великолепно, действительно украсив игру своими голосами.

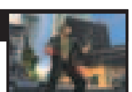
ХУЖЕ, ЧЕМ

GTA: Vice City



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

True Crime: Streets of LA



БУДУЧИ КЛОНОМ GTA ПО СУТИ, SPIDER-MAN 2 ВСЕ ЖЕ НЕ ЛИШЕН ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ.

ОБУЧЕНИЕ С РАЗВЛЕЧЕНИЕМ

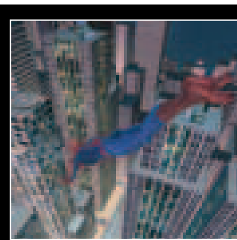
Tutorial без скучных рассуждений. В игре реализована весьма остроумная система обучения, которая позволит вам извлечь массу удовольствия из традиционно скучной вступительной части, где вам подробно объясняют, на какие кнопки нужно нажимать, чтобы выполнять различные трюки. Главная звезда здесь – закадровый голос. Он не только дает советы, но и бесконечно иронизирует, шутит, прикалывается. Если надо, то провоцирует и издевается, в общем, старается изо всех сил, чтобы последовательное исполнение стандартных элементов не было скучным. Затея удается на славу.



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО НЬЮ-ЙОРКУ

СОЗДАТЕЛИ SPIDER-MAN 2 ГОРДЯТСЯ ВОССОЗДАННЫМ В ИГРЕ МЕГАПОЛИСОМ.

Treyarch обошлись с исходным материалом крайне бережно – Нью-Йорк в игре почти как настоящий. Само собой, воссоздать весь город полностью было практически невозможно, поэтому пришлось ограничиться островом Манхэттен, на котором, собственно, и располагаются все основные достопримечательности, кроме «летающих тарелочек» со всемирной выставки, находящейся в Квинсе. Статуя Свободы, расположенная на своем собственном мини-острове, в комплект входит, скорее, на правах бонуса.



вовсе не означает одинакового игрового процесса, а основной акцент в игре поставлен не на выполнении заданий или продвижении по сюжетной линии, а на извлечении максимума удовольствия из невероятных возможностей героя. Полеты в воздухе между небоскребами действительно радикально меняют картину.

При запуске игры нам предлагается выбрать одну из двух доступных моделей управления героем – упрощенную и полноценную. В упрощенном варианте от вас не будет требоваться практически никаких усилий во время полетов по городским улицам, но в то же время, возможности маневрировать окажутся серьезно ограниченными. Примерно треть игры пройти таким способом не составит никакого труда, однако позднее окажется, что сложные маневры на самом деле способны серьезно упростить жизнь героя, и придется заново переучиваться. Так что мы рекомендуем сразу выставить реалистичное управление – с ним нужно будет немного освоиться, но зато потом любые пируэты между домами будут удаваться без проблем.

Город в Spider-man 2 не только чрезвычайно похож на настоящий Нью-Йорк (разве что цветовая палитра уж больно жизнерадостная), но и весьма грамотно выстроен. По какой-то странной причине реальное местоположение многочисленных известных зданий и городских кварталов работает в игре ничуть не хуже, чем, например, специально созданные дизайнерами уровни. В отличие от большинства современных видеоигр, реальное действие в Spider-man 2 происходит в полностью трехмерном пространстве, и одной из главных целей разработчиков было сделать навигацию по объемному городу не только удобной, но и интересной. Различные высоты и конфигурации зданий представляют собой своеобразную «полосу препятствий» для нашего героя, которую, как правило, необходимо преодолевать максимально быстро, – именно под такой стиль подстроен игровой процесс. В Spider-man 2 от вас требуется не просто перепрыгивать на паутинках с одной крыши на другую, а уметь прогнозировать ситуацию и быстро реагировать на смену ландшафта.

Нью-Йорк в Spider-man 2 – большой, суетливый город с активным уличным движением и, как правило, не слишком заполненными улицами. Уж поверьте, на самом деле многочисленные стрит и авеню забиты народом под завязку почти двадцать четыре часа в сутки. Впрочем, понятно, что картонные толпы в такую игру не вставить, – так что приходится довольствоваться отдельными прохожими и значительно превосходящими их в числе бандитами и хулиганами. Грамотная система смены времени суток периодически погружает город в ночную тьму, подсвечивая здания тысячами огней.

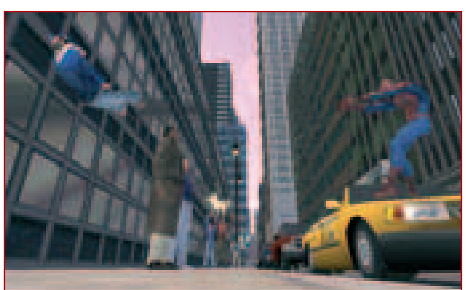
СУПЕРГЕРОЙ С ЗАПАСОМ ПРОЧНОСТИ

Игровой процесс Spider-man 2 подразделяется на два основных элемента. Первым выступает сюжетная линия, достаточно тесно интегрированная в сюжет одноименного фильма, но с некоторыми отступлениями и добавлениями. Так, помимо сражений с Доктором Октопусом, вам придется поломать зубы и еще об нескольких классических злодеев из комиксов. Решение вполне логичное и грамотное – ведь стычек с боссами в игре должно быть много, а повторять одну





Чтобы расправиться с уличными хулиганами, большого ума или умения не требуется.



Бедные горожане: им приходится терпеть все выходки супергероев.



Полеты среди небоскребов и ползанье по стенам реализованы столь просто и элегантно, что порой дух захватывает от восторга.

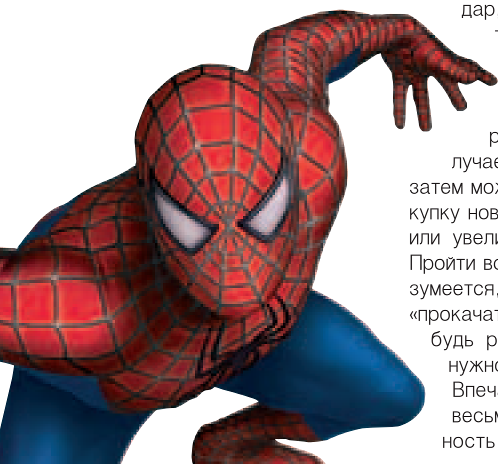
http://www.activision.com

ULTIMATE SPIDER-MAN В 2005

У Activision далеко идущие планы по дальнейшей раскрутке игр серии Spider-man, которые постепенно превращаются в самый доходный брэнд компании (не беда, что масса денег уходит в Marvel). Уже в 2005 году будет выпущена игра по мотивам серии комиксов Ultimate Spider-man, где герои и злодеи нарисованы несколько иначе, да и сюжеты серьезно отличаются как от «классики», так и от фильма. Запланирован некий секретный «паучий» проект и на 2006 год. Что же касается Spider-man 3, то эта игра выйдет вместе с финальным фильмом Сэма Рэйми, в мае 2007 года. Скорее всего, на PlayStation 3.

и ту же битву с Док Ок'ом несколько раз смогли бы лишь истинные извращенцы от разработки наподобие создателей сериала Silent Hill. Игра разбита на главы-миссии, в течение которых герой должен выполнить некие задания, диктуемые общим сюжетом. Второй, ничуть не менее значимый элемент, – многочисленные подсюжеты и побочные миссии. В тот момент, когда вам надоест гоняться за гиперзлодеем и опаздывать на лекции в университет, можно заняться относительно спокойными полетами по городу в поисках старушек, которым нужно перейти дорогу, и преступников. Периодически встречаются гоночные и акробатические задания – добраться за определенное время до какой-либо точки на карте. Иногда к этому добавляются и различные контрольные точки, расположенные не только на улицах, но также на стенах и крышах зданий. Поначалу при выполнении подобных заданий придется порядком помучиться, но как только вы освоите постоянно доступный радар, то все встанет на свои места, и любые спрятанные объекты вы будете находить в мгновение ока. За все совершенные добрые поступки наш герой получает призовые очки, которые затем можно будет потратить на покупку новых возможностей, приемов или увеличение объемов здоровья. Пройти всю игру таким образом, разумеется, нельзя, но вот как следует «прокачать» героя, как в какой-нибудь ролевушке, можно и даже нужно.

Впечатление несколько портит весьма слабая структурированность игры – порой создается ощущение, что происходящих событий слишком много, и герою ну просто никак не удастся успеть везде. Впрочем, наверняка именно так же думал и сам Питер Паркер, взирая на вверенный его заботам город с высоты птичьего полета.

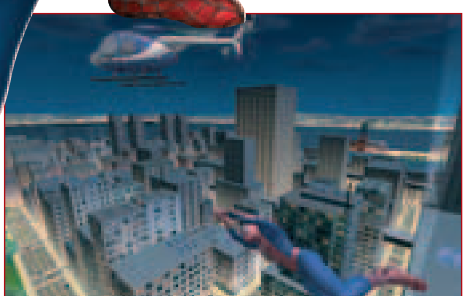


БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ

Spider-man 2, конечно же, не может считаться прорывом в плане технического исполнения. Но и никаких серьезных недостатков в графике, анимации и плавности действия нам заметить не удалось. В игре качественные модели, главный герой превосходно анимирован, чего, правда, не скажешь об остальных персонажах. Хотелось бы видеть более качественное освещение, более четкие текстуры, но вполне понятно, что эти недочеты продиктованы ограничениями «железа» и, видимо, весьма сжатыми сроками разработки. В то же время, платформа RenderWare, на которой создавались последние серии GTA, а также феноменально выглядящий Burnout 3, позволяет вытянуть из PlayStation 2 картинку лучшего качества. Так что в данной области Treyarch еще придется немало потрудиться. А вот с управлением уже все в полнейшем порядке – разработчикам удалось не только создать интересную модель полетов, в которой вы можете контролировать буквально каждую деталь, но и «навесить» на немногочисленные оставшиеся кнопки джойпада массу дополнительных приемов и комбинаций. Думается, что следующим шагом будет интеграция полноценного файтингового движка в игровую механику – было бы здорово увидеть качество движений и разнообразие приемов уровня Soul Calibur II, ведь если вдуматься, то ничего такого ультрасложного в создании такой модели управления нет.

Spider-man 2 хорош и как игра, созданная по мотивам блокбастера, и в качестве самостоятельного проекта. Разумеется, без фильма таких высоких продаж ему гарантировать было нельзя, но по крайней мере, Activision подошла к задаче ответственно и отчасти креативно. Немного пофантазировав на тему «могло быть значительно хуже», вспомним еще один недавний фильмовый «tie-in» от Activision – Shrek 2. А теперь представьте игру, в которой Питер Паркер и Мери Джейн прыгают по бочкам-небоскребам, показанным в изометрической проекции, бьют молотком по выпрыгивающим неизвестно откуда врагам и кушают пиццу от «Службы доставки Joe», чтобы восстановить пошатнувшееся в сражениях здоровье. Ну что, теперь верите, как нам повезло? К сожалению, владельцев PC мы так обрадовать не сможем – им достался совершенно другой Spider-man 2, куда больше похожий на тот страшный сон, который описан парой строчек выше. Так что на данный момент качественная игра о Человеке-пауке имеется лишь на консолях, и все сказанное в этом материале относится только к ней. ■

ГОРОД В SPIDER-MAN 2 НЕ ТОЛЬКО ЧРЕЗВЫЧАЙНО ПОХОЖ НА НАСТОЯЩИЙ НЬЮ-ЙОРК (РАЗВЕ ЧТО ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА УЖ БОЛЬНО ЖИЗНЕРАДОСТНАЯ), НО И ВЕСЬМА ГРАМОТНО ВЫСТРОЕН.



Нетривиальные способы использования общественного транспорта



Не забывайте следить за компасом и индикатором энергии.



Честно прорисованные Нью-Йоркские достопримечательности добавляют колорита. И по местам расставлены правильно.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ОСОБЬ
POWERED BY gamespy
BINK VIDEO
NIVAL INTERACTIVE
© 2003 CDV Software Entertainment AG. All rights reserved. CDV, the CDV logo and «BREED» are either registered trademarks or trademarks of CDV Software Entertainment AG or Brat Designs in the UK and/or other countries.
© 2004 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Acquire
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.capcom.com



Возможность докупать для своего героя аксессуары позволяет кардинально сменить его имидж.



Женщины в Японии владеют холодным оружием не хуже мужчин. Не все, правда.



Поединки в Way of Samurai 2 поставлены исключительно хорошо. Во всяком случае это не аркадный beat'em up в духе Samurai Warriors.

WAY OF THE SAMURAI 2

ПУТЬ МЕЧА В СТРАНЕ САМУРАЕВ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Свобода действий давно уже стала роскошью, мало доступной поклонникам приставочных игр. Вернее, она встречается, но чаще всего в виде лживого обещания на коробке с очередной бездарностью. Однако не перевелись еще хорошие игры; и Way of the Samurai 2 – в их строю.

История начинается с того, что одинокий странствующий самурай подходит к маленькому японскому городку Amahara. Сразу хвататься за меч вовсе не обязательно. В начале, как во многих RPG, вы создаете своего персонажа, называете его своим именем (или не своим). А после этого не проходите уровень за уровнем, а делаете в буквальном смысле слова все, что душа пожелает. Ведь у игры в запасе целый клубок сюжетных нитей и дюжина концовок. Вы (точнее, протагонист) можете быть настоящим доблестным самураем или безжалостным убийцей. Все зависит от ваших действий.

В городе есть две враждующие группировки: представители закона Magistrate и местная банда Aoto. У каждой имеются лидер и помощники. Особенно колоритны, конечно, главарь мафии по имени Hanzaemon Takanuma и его помощник-телохранитель Kyojiro Kagenuma. Как и в играх вроде GTA, вы вольны встать на любую сторону (а то и вовсе оставаться одиноким волком). Нужно лишь протянуть в этом маленьком городке полторы недели. А в зависимости от уклада жизни и развивается какой-то один из сценариев.

Город поделен на десять частей. Для удобства перехода между ними имеется карта; она же позволит вам и сохраняться. Помимо ключевых для сюжета персонажей, тут обитают и обычные люди. Есть гостиницы, бары, магазины, кузница. Чтоб разжиться деньгами, которые затем осядут в этих заведениях, можно устроиться на работу. К примеру, подрядиться выполнять задания для Aoto Gang или Magistrate Office или найти альтернативного работодателя в центре города. Существует и еще один способ улучшить свое благосостояние: в одном из районов обретается паренек, устраивающий бои на мечах за деньги. Впрочем, на обычной службе вам заплатят больше. И чем дольше вы повязаны с одним и тем же боссом, тем более сложные и хорошо оплачиваемые задания он вам поручает. Но сражения за деньги обладают одним преимуществом. Вы не только получаете вознаграждение, но и изучаете новые техники владения мечом.

Несколько слов о боевой системе. Кнопок ударов всего две. В игре герой способен ставить блок, делать захват, бить противника ногой, прервав атаку, и парировать удар. Различных комбо и спецприемов

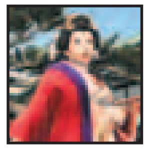
REPLAYABILITY

ИГРАЙТЕ СКОЛЬКО ВЛЕЗЕТ!

Проходить Way of the Samurai 2 можно бесконечное количество раз. Даже если вы дойдете до финала за два часа, наверное, вам захочется посмотреть альтернативные концовки. А потом начинается охота за редкими мечами, всевозможными вещицами, которыми затем очень приятно украшать нашего героя. Это может быть восхитительный цветок, новая броня, маска, а то и самый большой в мире сюрикен, который, правда, не получится метнуть, но зато носить на себе как трофей – без проблем.

ВЕРДИКТ

СИМУЛЯТОР САМУРАЯ



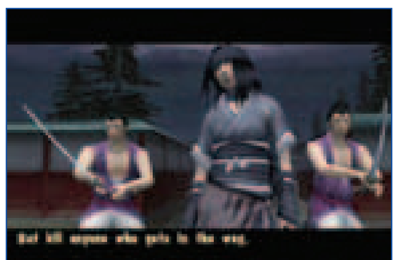
7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Свобода действий, множество видов оружия, интересная система боя, обширный игровой мир.

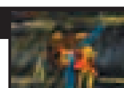
МИНУСЫ
Графика на уровне чуть ниже среднего, озвучка и вовсе из рук вон.

Игра не для всех. Будь она красива, глядишь, и приглянулась бы для массовой аудитории. Хотя хардкорщики будут в восторге.



Сюжетные сценки способны развлечь не хуже боев.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Shenmue 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Way of the Samurai



УНИКАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ СЕРИАЛ, КОТОРЫЙ СРАВНИТЬ МОЖНО ЛИШЬ С ШЕДЕВРОМ ОТ Ю СУДЗУКИ.

СПАТЬ – ВРЕМЯ ТЕРЯТЬ?

Времена суток меняются в игре, как и в жизни. Но хотя ночью нормальные люди спят, на улицах запросто можно встретить любителей помахать мечами, а если очень повезет, то и наемного убийцу. Кстати, у них можно отобрать очень хорошие мечи, поэтому не уклоняйтесь от встречи с ними! Есть у ночного образа жизни и оборотная сторона. У нашего персонажа, помимо здоровья, имеется еще показатель EP – Energy Point. На выполнение любого задания, да и просто во время долгого шатания по городу, эти очки тратятся, а когда они будут израсходованы полностью, герой упадет посередине улицы и уснет. Проснуться, сами понимаете, можно и без денег, и без меча.



ПОЗОР ПЕРЕВОДЧИКАМ!

И АКТЕРАМ – ТОЖЕ!

Благодаря обилию диалогов с NPC, наличию у героя характеристик и возможности улучшать его навыки, некоторые обозреватели склонны отнести Way of the Samurai 2 к action/RPG. Как, скажем, Shenmue. Но, к сожалению, все консольно-ролевые прелести портятся ужасным переводом. И раздражают не только сами тексты диалогов, но и их озвучка. Такое ощущение, что для работы над ней привлекли бедных родственников программистов. А ведь ничего не стоило добавить опцию, включающую оригинальный японский звук с субтитрами на английском, благо таких примеров хватает – от сериала .hack до Disgaea: Hour of Darkness. Сохранение правильной «самурайской» атмосферы прибавило бы игре полбалла.

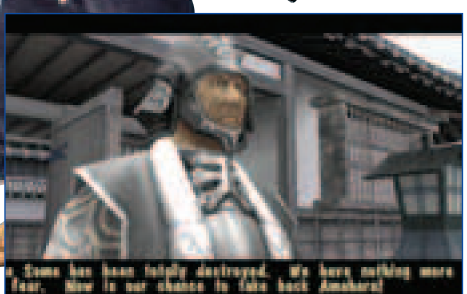
пруд пруди. Например, отразив выпад, можно порешить врага одним ударом. Но этот фокус проходит только с обычными противниками, с боссами же удар после парирования просто отнимает чуть больше энергии, чем обычно. Кроме того, каждый меч дает возможность применять особую технику боя – комбинации, захваты и специальные атаки. Вначале вы знаете только два-три основных удара мечом, но в дальнейшем их список расширяется. А мечей в игре очень много – порядка сотни! Конечно, совершенно оригинальных и необычных из них – «всего» штук 25, и чтобы достать их, придется изрядно попотеть.

У каждого меча в игре свои характеристики: уровень атаки, защиты, прочность и качество. И если с первыми двумя все ясно, то на двух других стоит остановиться подробнее. Когда вы атакуете, но попадаете по блоку противника, либо же обороняетесь сами, заполняется линейка прочности. Чем она длиннее, тем дольше вы можете сидеть в блоке или крушить противника. Достигнув своего максимума, она уменьшается на одно деление, что значит: ваш меч немного испортился. Если она пропадет целиком, меч ломается и восстановлению не подлежит. А качество меча показывает, сколько раз вы можете усовершенствовать его в кузнице. Некоторые мечи настолько хороши, что после использования всех доступных единиц, кузнец может попробовать сделать апгрейд еще раз, и характеристики его опять возрастут. Однако всегда остается шанс, что оружие попросту сломается.

Биться допускается, в общем-то, с кем угодно. К вашим услугам и сюжетные персонажи, и мастера из местных школ боевых искусств. Можно драться за деньги, либо просто рубить всех направо и налево на улице. Но если вы решите стать безжалостным убийцей, учтите, что за вами начнут охоту представители закона, а по ночам будут нападать такие же ронины – искатели приключений. В магазинах продавцы откажутся отпускать вам товары, убегая с криками о помощи, а на улице все прохожие станут шарахаться, как от привидения. Кстати, в магазинах даже «правильному» самураю прекратят отпускать товар, если однажды он не заплатит за него, а просто уйдет с очень дорогой покупкой.

Итак, выбранный сценарий завершен, но что дальше? После каждого прохождения игры за все действия начисляются очки, новые бонусы и соответствующий ранг. Предлагаются альтернативные варианты внешности для создаваемого персонажа, одежда и прочие безделушки. Кстати, помимо того, чтобы собрать все редкие мечи, нужно еще изучить приемы, для них доступные, что очень непросто.

В итоге мы получаем игру, в которой каждый найдет что-то свое. Кого-то увлечет захватывающая история о самураях и Японии, кому-то придется по сердцу местная коллекция мечей, кого-то порадует отличная система боя... А кто-то полюбит игру за то, что здесь можно напасть на любого. Если вдруг вам не понравилось, как на вас посмотрела прошедшая мимо гейша, последним, что она увидит, может оказаться ваш клинок. Мы по достоинству оценили то, что жители, грамотно расставленные разработчиками, не просто тупо бродят по улице, а принимают «активное участие в игре». Всегда можно найти что-то интересное в их поведении и в их реакции на ваши поступки. К примеру, однажды монах на улице спросил, не хочет ли наш герой послушать, как тот играет на флейте. В ответ на «с удовольствием», он потребовал 5000 монет. Теперь копим деньги. Еще не мешало бы сразиться с местным кузнецом, который ночью бродит по окрестностям. А вместо оружия у него – инструменты. Их-то и можно забрать, а затем начать играть с кувалдой и зажимом для меча... Вот настоящее оружие самурая! ■



В молодости Гесер из «Ночного дозора», видимо, бывал в Японии.



Как и в заправской RPG, герой может отправиться спать, чтобы восстановить силы.



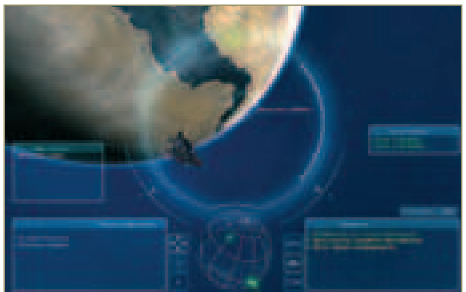
В Way of Samurai 2 драться можно с кем угодно – игра отличается нелинейностью геймплея и достаточно большой свободой действий. Главное – не лезть на рожон.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Revolt Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1000 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

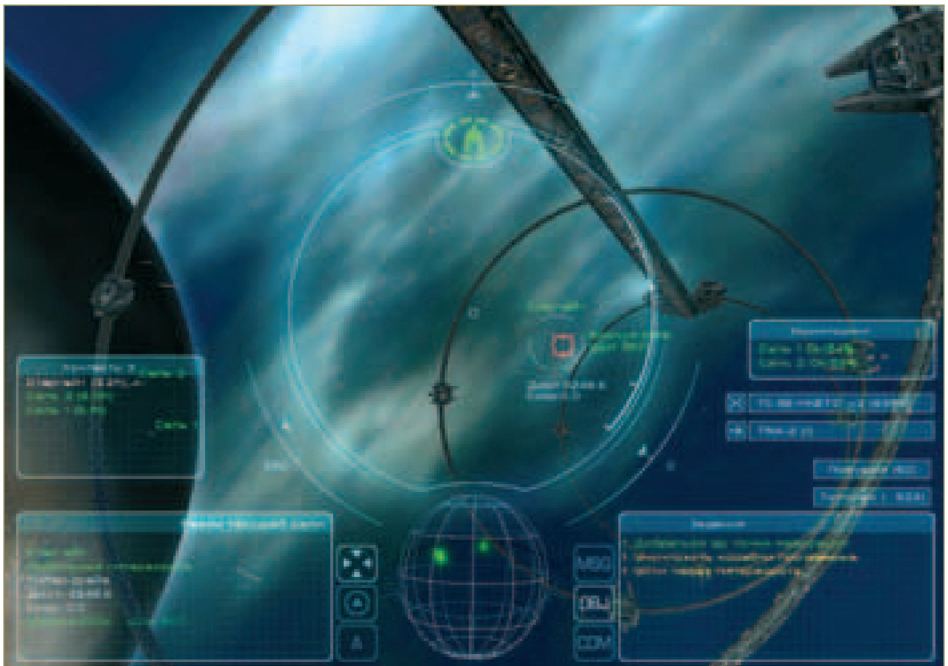
http://homeplanet.revoltgames.com



Инерционный режим полета неудобен в бою, но в погоне просто незаменим.



Очень важно наладить взаимодействие с напарниками даже в одиночной кампании.



Чтобы пройти сквозь звездные врата, их нужно активизировать посредством команды. Вообще человеку, слабо знакомому с космосимами, разобраться в Homeplanet будет непросто.

HOMEPLANET: ИГРА С ОГНЕМ

СВЕТ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Не так давно на улице любителей космосимов зазвучала музыка – победным маршем ознаменовался выход первого add-on'а к нашумевшему в прошлом году отечественному симулятору Homeplanet. Истосковался игрок по черному полотну с россыпью белых пикселей. Уже не чувствует он дыхания вечности при упоминании подзабытых X-Wing и Wing Commander. А потому можно сказать, что выход «Игры с огнем» состоялся очень вовремя.

ОРИЕНТАЦИЯ НА СЮЖЕТ

Кардинальных изменений в «Игре с огнем» вы не найдете. Больше того, практически во всем она повторяет оригинал. Удобный во всех отношениях кокпит, как и ранее, не вызывает ни малейшего нарекания. Стандартный набор миссий типа «уничтожить-защитить» удачно вписывается в общую сюжетную канву. Все та же симпатичная, хотя и несколько устаревшая графика, демонстрирующая глубокий черный космос и бороздящие бескрайние просторы корабли. И, конечно же, стильная музыка, за которую так нахваливали оригинальный HomePlanet.

Основной упор разработчики сделали на сюжетную составляющую. События «Игры с огнем» происходят через полтора года после того, как клан Тройден покинул родную планету Клото и прочно обосновался в системе Аскелла. Играть предстоит за самого Мэта Тройдена, одного из лучших пилотов Рифа, бунтаря по натуре и племянника лидера клана. На протяжении семи глав вам предстоит выяснить причину конфликта и повлиять на его исход. Попутно ваш герой будет заполнять личный дневник, вести переписку по электронной почте и всячески выражать свою точку зрения на происходящее.

Одна беда: сюжет add-on'а линеен. В определенный момент вам предстоит выбрать, за какую из сторон продолжать сражаться, однако уже после нескольких миссий две сюжетные линии сольются воедино.

КОСМЕТИЧЕСКИЙ РЕМОНТ

Из летательных агрегатов по-прежнему представлены: истребитель, перехватчик, штурмовик. Отсутствует бомбардировщик, но и миссий, где бы он понадобился, тоже нет. Несколько переработана физика в инерционном режиме, упразднен лимит скорости в 400 единиц. Единственный малоприятный пережиток прошлой части – корявая раскладка управления. Если же вам довелось стать обладателем какого-либо устройства от Saitek, то привыкание к игре произойдет значительно быстрее.

Одним из аргументов в пользу покупки «Игры с огнем» является превосходный мультиплеер. Несколько стандартных режимов вроде совместного прохождения кампании или классического deathmatch'а заслужили массу положительных отзывов на многих фанатских сайтах.

В итоге мы получили неплохую игру, которую, однако, не мешало бы освежить более современным движком. Впрочем, нам не до жиру. ■

АСТРОФИЗИКА В РАЗРЕЗЕ

ДВИЖЕНИЕ В ВАКУУМЕ МОЖНО РАССЧИТАТЬ…

При создании Homeplanet разработчики поставили перед собой задачу как можно точнее воспроизвести физику космического пространства. Была просчитана механика движения реального предмета в вакууме и получены данные по каждой из игровых моделей. Результат конвертировали в формулы и на их основе описали поведение всех объектов в Homeplanet. Исходя из этого можно быть уверенным лишь в одном: объективно оценивать игровую физику так же сложно, как и воспринимать ее на глаз.

ВЕРДИКТ

ГДЕ МОЙ ДЖОЙСТИК?



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

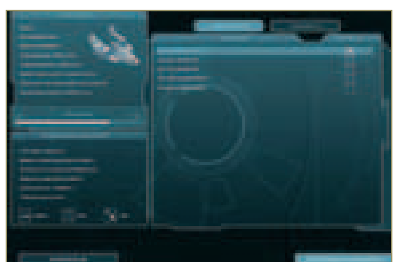
ПЛЮСЫ

Увлекательный сюжет, своеобразный юмор, лучшая физика, оригинальный саундтрек, отличный сетевой режим.

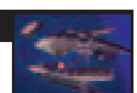
МИНУСЫ

Небольшое количество нововведений, устаревшая графика, линейность сюжета, сложное управление.

Приятное, но не лишенное недостатков продолжение лучшего отечественного космического симулятора. Превосходная сетевая игра.



Вооружение классифицируется по типам повреждений.

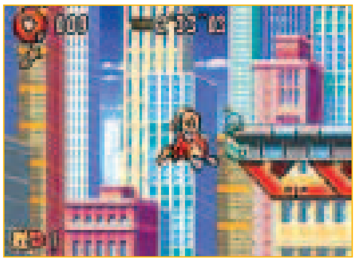
СКУЧНЕЕ, ЧЕМ		**НА УРОВНЕ**	
X2: Угроза		Homeplanet	

УЧИТЫВАЯ ЗАТИШЬЕ В ЖАНРЕ, ВЫХОД «ИГРЫ С ОГНЕМ» – СОБЫТИЕ ЗНАЧИМОЕ.

SONIC ADVANCE 3

КОЛЮЧКА НЕ ДЛЯ ВЕРБЛЮДОВ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net





Жил-был на свете ежик… Ни ручек, ни головы, ни ножек. Колючки одни. Синие. Подошел к нему Юдзи Нака, погладил по колючкам, тут-то ручки и ножки, до поры до времени скрюченные, и объявились. И кроссовки подарил красные, чтобы бегал ежик быстрее всех на свете. Даже звука быстрее. Поэтому и прозвали его Соником.

Рос ежик, взрослел, десять лет ему исполнилось. Юдзи Нака холил его, лелеял, лично гулять выводил – то на консоли Dreamcast, а то и на GameCube с PlayStation 2 и Xbox. Но ежик все на Game Boy Advance просился, а времени у мэтра не было. И отправил он ежика вместе с работниками студии Dimps. Авось присмотрят за зверьком.

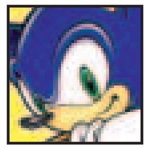
И Соник будто в молодость свою вернулся. Просторы двухмерные – совсем как на Mega Drive. Прыжки, «обмахивание» себя колючками, зверюшки-роботы и доктор Эггмен со своим злобным хохотом и жаждой мир весь под себя подгрести. Один раз Соник мир спас, второй, настал черед и третьего.

Соник к тому времени был не один, а с друзьями четырьмя. И на дело свое важное отправиться предстояло сразу двум из пяти зверей-героев. Один – главный, а второй – вроде как второстепенный, к секретным частям уровней доступ получать помогает. А там бродят милашки чао. Соберете достаточно – отправят героя на бонус-локацию, где заработать не абы что можно, а изумруд волшебный. А на них, как известно, и стоит мир, на камнях этих драгоценных. Вот только не каждому по душе поиски все эти, не любят геймеры друзей Соника. Им скорости подавай, да побольше путей прохождения уровней альтернативных.

Но как же может Соник без скорости обойтись? Бегал он по Sonic Advance 3 и все удивлялся, что за чудеса такие – дизайн уровней совсем как во времена счастливого детства, боссы – правильные и вызов искусству геймера бросающие, и даже прямые цитаты из игр старых то здесь, то там наблюдаются. Все лучшее собрано в игре одной! А битвы с боссами на бегу и прочие ошибки незрелых поводырей из Dimps как будто корова языком слизнула! Анимировали Соника тоже так, что душе приятно, и на эффекты режима Mode 7 не поскупились разработчики. Музыки и новой понаписали, и ремиксы старой включили – на радость ностальгирующим геймерам. Те радуются, на кнопки давят, а Соник все бежит себе дальше и дальше, скорость набирая. Как всегда. Как тринадцать лет назад. ■

ВЕРДИКТ

ВЕЧНОСИНИЙ ЕЖИК



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Яркая графика, приятная анимация, высокие скорости, классический игровой процесс.

МИНУСЫ

Не так много нового, как хотелось бы, а то что есть, ничуть не интересно.

Хороший, правильный двухмерный Sonic. И не забывайте об ограничениях платформы.

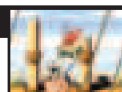
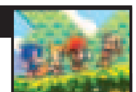


Дизайн уровней – такой же, как годы назад…

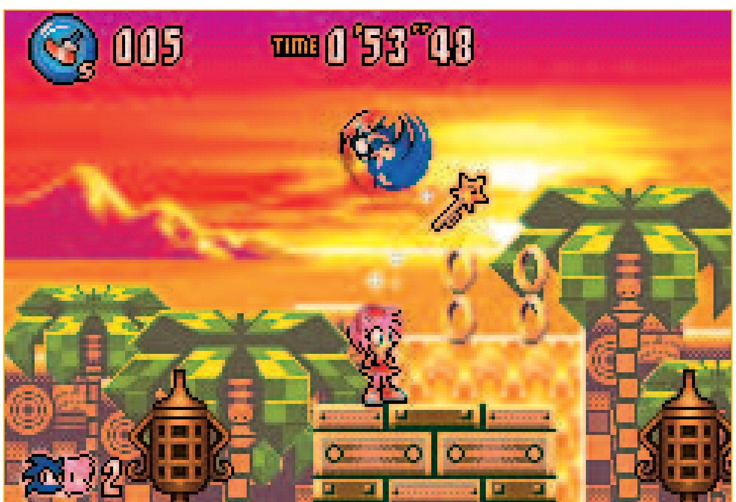
СОСТАВ ГЕРОЕВ

РЕБЯТАМ О ЗВЕРЯТАХ

В Sonic Advance 3 вам встретятся Sonic, Tales, Knuckles, Cream и Amy. Не все персонажи Вселенной (в Sonic Heroes их, напомню, было двенадцать), но это и к лучшему. Фанаты серии все равно "признают" лишь ежика Соника, лисенка Тейлза и ехидну Наклза. С оговоркой – ежиху Эми. Да и сериал Sonic Adventure/Heroes оказался по большому счету неудачным, не в том направлении ушедшим. То ли дело Advance-линейка! Не стоит вспоминать лишь о недавнем Sonic Battle для GBA – это тоже эксперимент не самый приятный для поклонников героя.

НЕ ПОХОЖА НА	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Donkey Kong Country 2 	Sonic Advance 2 

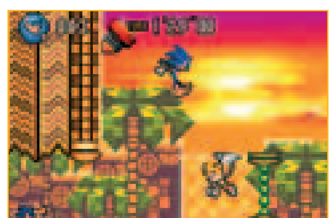
СИНЕЕ СЧАСТЬЕ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ.



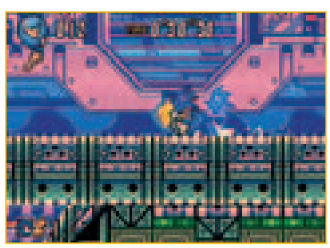
Соник и его друзья-враги – столь яркие личности, что их хорошо видно даже на тусклом экране оригинального Game Boy Advance.



Наклз, как всегда, горазд махать кулаками, а Тейлз умеет летать.



Еще в Sonic 3 на Mega Drive герои умели помогать друг другу.





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Koei ■ РАЗРАБОТЧИК: Koei
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.koei.com

SAMURAI WARRIORS

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ЭМИГРАНТЫ ИЗ КИТАЯ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Бедный, бедный Нобунага. Мне искренне жаль этого несчастного человека, своей целью сделавшего то ли покорение Японии, то ли выдачу ее на растерзание демонам.

Над ним не раз издевались герои Onimusha, а теперь и руководство Koei расширило свой ассортимент симуляторов гражданских войн за счет Японии и ее истории. А кто поручится за то, что на рынке не появится, скажем, игра Red Star Warriors с бородатым Распутиным в роли главного злодея?

Samurai Warriors – прямой сиквел Dynasty Warriors 4, без всяких экивоков. Сменили антураж с китайского на японский, и по-честному. Не только заменили героев эпоса Romance of the Three Kingdoms на именитых уроженцев Страны восходящего солнца, но и дизайн обновили, сюжетные ролики правильные сделали. Музыку, опять же. В боях не применяются плюющиеся огнем машины и слоны, зато мушкеты есть. Ниндзи, самураи и цветущая сакура. Играй – радуйся.

Вот только мешают подозрения, что геймплей-то не изменился ничуть. Выбираешь героя, смотришь сюжетные ролики – и вперед, в битву. Там армии сталкиваются огромные. Точное количество участников не считала – врать не стану, но с каждой стороны офицеров десять обычно бывает. А у каждого – десятка два подчиненных. И подкрепления, подкрепления. Стража отдельных крепостиц с безымянными начальниками. Одно слово – битва. И роль вам отведена важная. Не начальника над всеми союзниками, но его доверенного лица, телохранителя и секретного оружия в одном лице. Битва идет сама по себе, а чуть что не так – скачи, храбрый воин, помоги братьям нашим, живота своего не жалеющим. А командира супостатов если убить сможешь, то и вовсе враг сникнет и побежит.

Всерьез побежит – есть такой показатель, мораль армии называется. Прямо как в Kessen каком-нибудь. Но если услышите весть о том, что солдаты вражеские в схватку с охраной начальника вашего вступили, бросать надо все и скакать уже ему на выручку. Ибо мораль – это оружие обоюдоострое. А в остальном герой свободен делать что угодно – каждый павший враг, а тем паче – офицер, приблизит победу. Битвы-то больше часа длиться не могут, а то и меньше. Не успеет ваша армия выполнить задачи свои, проигравшей ее сочтут. Страшное заклинание Time Limit всех в порошок сотрет.

Герой ваш не зря секретным оружием зовется. Энергии у него побольше, чем у простого солдата будет, таскаются за ним телохранители (числом не более четырех), умеет

КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ!

Стандартный вариант сражений в Dynasty Warrior предусматривает лишь две противоборствующие стороны. Иногда на одной из них – две армии, но они действуют в союзе друг с другом. В Samurai Warriors часто встречается альтернативный вариант: когда вы выступаете на стороне «третьей силы». Здесь герою выдаются особенно интересные задания, которые служат основной цели: подпортить победу наиболее сильной и хорошо подготовленной армии, сделать ее пирровой. Помочь спастись лидеру проигравших, если это необходимо. Вполне логичное нововведение, не так ли?



Лошадь – ценное средство передвижения.

ПЯТНАДЦАТЬ ЧЕЛОВЕК

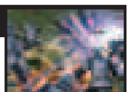
НА СУНДУК НОБУНАГИ?

Полтора десятка героев – не так уж и много, ведь в Dynasty Warriors 4 их было... сорок два. Но не стоит забывать о том, что золотой рудник под названием Romance of the Three Kingdoms эксплуатируется уже много-много лет, и каждый раз на свет всплывают все новые и новые, все менее и менее значительные участники событий тех лет. К тому же в Samurai Warriors различия между бойцами куда серьезнее. Есть мужчины и женщины, быстрые как ветер ниндзя, и медлительные самураи. Один продвинутый воин и вовсе не расстается с мушкетом. И у каждого есть свой набор миссий! Битвы и локации попадаются одинаковые, но задания всегда разные.

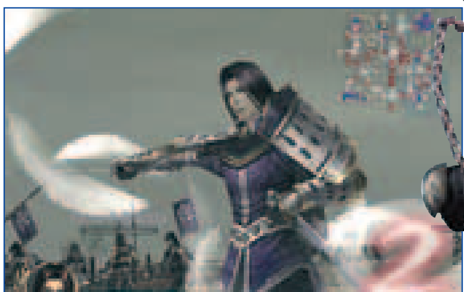
СВЕЖЕЕ, ЧЕМ Dynasty Warriors 4



ЛУЧШЕ, ЧЕМ Drakengard



ОЧЕРЕДНАЯ УДАЧНАЯ ИГРА СЕРИИ DYNASTY WARRIORS, НЕ БОЛЬШЕ, НО И НЕ МЕНЬШЕ.



Dynasty Warriors отвечает на вопрос о роли личности в истории не так, как «Война и мир».



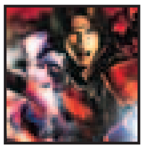
Нобунага – классический злодей из японских игр – реальная историческая личность.



Не путайте этот зонтик с нашим Игорем Сониным. Он куда опаснее. И ничуть не слабее, чем мушкет, меч, саи или, скажем, нагината. Герои сбалансированы очень хорошо, ни у одного нет явного преимущества.

ВЕРДИКТ

СТАТЬ СЕГУНОМ!



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Приличная графика, эпические масштабы сюжета и геймплея, несколько интересных нововведений.

– МИНУСЫ

Игра почти полностью копирует предыдущие части серии. А новый тип миссий «для одного бойца» явно излишен.

Сериал Dynasty Warriors добрался до своего потолка и теперь лишь удерживает занятую позицию выпуском свежих частей.

ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

ОДИН В ПОЛЕ – НЕ ВОИН?



В Samurai Warriors мультиплееру уделяется большое внимание. Даже сюжетный режим можно проходить вдвоем, один герой будет считаться основным, второй – вспомогательным. При желании на одну сторону получится поставить даже непримиримых врагов! Любителям соревноваться предоставлена возможность устроить забеги «кто первым наберет тысячу фрагов» или «поймай вражьего офицера». Жаль, но поддержки сети нет ни в каком виде, используется банальный split-screen. Качество моделей не ухудшается, но дистанция прорисовки сокращается значительно. Вообще, странно, что Koei до сих пор не анонсировала Dynasty Warriors Online. Синдром Nintendo?

он оружием разным пользоваться и артефактами. Для сильных супостатов же приберегает магию. В Японии она зовется, правда, musou, а почему – словарь Лаврентьева и Неверова знает. Использовать ее можно, когда линейка особая заполнена. Нажал на кнопку – и снесет несчастных вражин окрест, как тростинки ветром. Только офицерье жить останется, но и ему поплохеет изрядно. А если musou этой мало у вас, то можно и бесплатный специальный удар применить. Послабее он, да и заряжается секунды две, но на худой конец сойдет. И еще с разгону бить можно. Особенно полезно, когда бежит герой наперерез десятку солдат, а те на него смотрят, как очумелые, и ждут чего-то. Нажать на кнопку удара – и ап! – половину энергии, как будто корова языком слизнула.

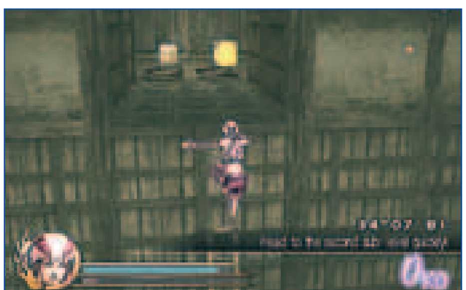
Пока все было, как в Dynasty Warriors, а теперь об особенностях. Помните, раньше на лошадь бесхозную запрыгивать разрешали? Не знаю, в чем дело, но в Samurai Warriors проще это получается. И стащить вас обратно на землю – сложнее. Как прыгнет коняка, ударит копытами, так все вражины окрест попадают. Видать, от страха или колебания сейсмического. А помните, как раньше ваш герой мог оружием сцепиться с офицером и все силы бросить на то, чтобы сдюжить, перебороть вражину? Теперь для понятности добавили линейку специальную, чтобы знал геймер, на чью чашу весов капли пота быстрее капают. Еще в Samurai Warriors элементы RPG усилили. Мода такая заморская пошла, всякие Baldurs Gate: Dark Alliance копировать. После прохождения миссии каждой начисляют очки опыта, а тратить их надо на навыки. А у навыков этих и уровни есть, и дерево – все как у настоящих «ролевиков». Хотите – связку ударов новую получите, а хотите – настоящую способность, полезную. Вот хочется, чтобы аптечки восстанавливали энергии в два раза больше? Да легко!

Есть в Samurai Warriors и миссии странные, где не от армии все зависит большой и шумной, а от одного-единственного человека. Ведь как заберется ниндзя Хандзо Хаттори в замок вражеского дайме, украдет у него свиток с информацией секретной, так и настанет перелом в войне. И здесь переучиваться придется геймеру. Увидели врага? Не тратить на него время надо, а убегать, прятаться и к цели стремиться. Потому что жесток Time Limit и не прощает опозданий. Вот только выглядят уровни такие, где одному бегать надо, как осенняя лужа, по которой проскакал табун лошадей. Препоганейше. Или, чтобы понятнее было, как в Shinobi приснопамятном, только хуже. «Разнообразие», – оправдываются разработчики. – «Далось вам оно», – ворчливо отвечает Кай-тян. Я битв хочу. Больших. Чтобы лошадки, большие замки и много-много солдатиков. Когда угловатеньких графических моделек много и они быстро бегают, то смотрятся куда привлекательней. ■

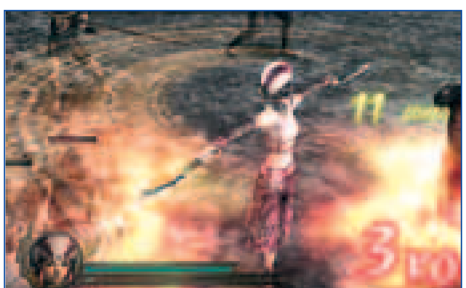
КАК ЗАБЕРЕТСЯ НИНДЗЯ ХАНДЗО ХАТТОРИ В ЗАМОК ВРАЖЕСКОГО ДАЙМЕ, УКРАДЕТ У НЕГО СВИТОК С ИНФОРМАЦИЕЙ СЕКРЕТНОЙ, ТАК И НАСТАНЕТ ПЕРЕЛОМ В ВОЙНЕ...



Этот ниндзя напоминает главного героя Shinobi.



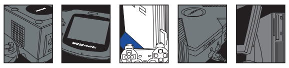
В миссиях «для одного героя» помощи от сослуживцев не дождешься.



Женские персонажи отличаются высокой скоростью, а musou-приемы у них особенно сильны.



Линейка в центре экране отражает противоборство двух героев, пытающихся пересилить соперника. Быстрее жмите на кнопку, иначе победы вам не видать!



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** sports ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Namco ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.namco.com

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

ВОЛШЕБНЫЙ МИР АННЫ КУРНИКОВОЙ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Корни современных симуляторов тенниса уходят в далекое прошлое, в те времена, когда индустрия была молодой и еще не оперившейся. За аппетитными формами Анны Курниковой кроется геймплей, позаимствованный из Arcanoid и даже Pong. Вот она, эволюция!

Первым делом выскажу одну важную мысль: притом что теннис – вполне себе полноценный вид спорта, его виртуальная версия направлена на иную целевую аудиторию, нежели поклонники игр вроде FIFA от Electronic Arts, Pro Evolution Soccer от Konami или же ESPN NFL 2k4 от Sega. Потому что доступна она даже тем, кто не любит здоровый образ жизни, не болеет ни за какие команды, и вообще предпочитает простенькие аркадные развлечения. И игра такая может быть массово популярной – в случае, если проект по своему качеству находится в одной лиге с гениальным Virtua Tennis от Sega (он же Sega Sports Tennis), заново открывшим жанр для широкой общественности.

Сериал Smash Court Tennis от Namco вполне достоин внимания. Представлены реальные спортсмены обоего пола (включая эсклюзив – бездарную красотку Анну Курникову), можно создавать и уникальных теннисистов. Графика если и не совершенна, то по крайней мере удобоварима. Есть и аркадные режимы, предназначенные для того, чтобы сыграть пару раз, да выключить консоль, но есть и полноценная однопользовательская кампания. Управление интуитивно.

От первой части сиквел отличается в первую очередь графикой – спортсмены стали еще более похожими на свой прототип. Лучше выглядят и корты – с похожей на настоящую травой и не столь уж и ужасными зрителями (бич почти всех симуляторов зрелищных видов спорта), хоть и двухмерными. Серьезному обновлению подверглась и механика игрового процесса – сделан уклон в сторону симулятора. Большой набор различных ударов дает возможность полностью контролировать действия вашего спортсмена и вести сложную игру, пытаясь обмануть противника, спровоцировать на неверные действия. Кроме того, зажав кнопку R1, можно бегать по корту (иногда, правда, анимация этого процесса выглядит смешно). Поклонникам Virtua Tennis все это может прийтись не по нраву, но хороший режим Tutorial поможет освоиться с игрой.

Для тех же, кому просто побеждать на соревнованиях уже неинтересно, в «сюжетном» прохождении подготовлены мини-игры (участие в них улучшает характеристики спортсмена), а также особые задания (необходимо победить соперника, выполнив при этом определенные условия). Прямо Soul Calibur какой-то! ■

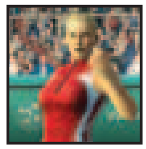
НЕМНОГО ОБ УДАРАХ

КЛЮЧЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

Внешне все пять ударов выглядят очень похоже, разнятся они по точности, скорости и сложности выполнения. Фишка в том, что можно нажать на нужную кнопку, отбить мячик, но сделать это "неправильно". Соответственно, никаких высоких скоростей и точности не будет, и соперник получит преимущество. Обращаю внимание также на то, что спортсмен ваш автоматически (!) замахивается ракеткой, когда мяч находится в пределах досягаемости. Ваша задача – нажать на кнопку ровно в момент перед "предлагаемым вам" ударом, не раньше и не позже. Благодаря этой системе анимация выглядит особенно реалистично, и никаких дерганых движений нет.

ВЕРДИКТ

ПРЕЗИДЕНТСКИЙ СПОРТ!



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Приличная графика, куча реальных спортсменов, все необходимые игровые режимы, реалистичный геймплей.

– МИНУСЫ

Играть сложнее, чем в Virtua Tennis, нет значительного прогресса по сравнению с первой частью.

Вполне приличная игра, но пока уступающая продукции Sega. Доступна даже тем, кто не любит спортивные симуляторы.



В Smash Court есть и парные состязания.

– ХУЖЕ, ЧЕМ
Sega Sports Tennis



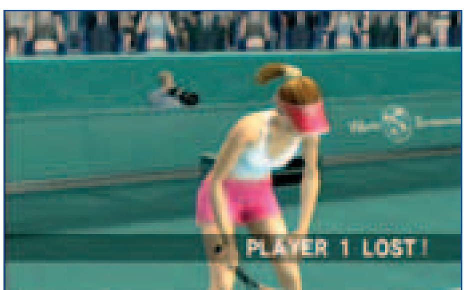
+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Smash Court Tennis Pro Tournament



ПОРТ VIRTUA TENNIS 2 (DC) ВСЕ ЖЕ СЛЕГКА ИНТЕРЕСНЕЕ, НО ЗАТО ЗДЕСЬ ЕСТЬ КУРНИКОВА.



Не надейтесь одним точным ударом поймать соперника. Нужна хитрая комбинация.



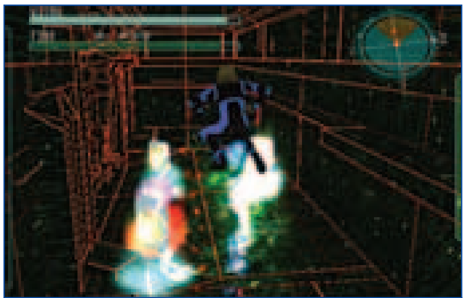
Сходу обучиться сильной игре нельзя. Тренировки и еще раз тренировки!



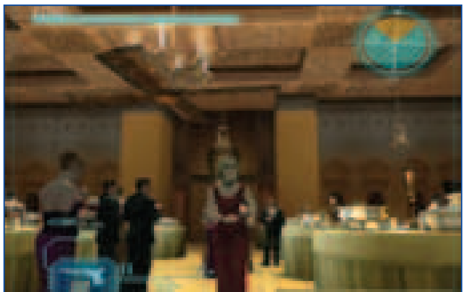
Говорят, однажды менеджеры Анны Курниковой и Бритни Спирс решили провести неожиданную акцию: поменять двух звезд местами (Бритни – на корт, Анну – на сцену). Увы, зрители не заметили подмены.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.konami.com



Некоторые загадки снабжены временным лимитом, что делает их еще более противными.



Размытие фонов знакомо игрокам в MGS2. Еще им знаком классный геймплей, которого тут нет.



Заменить Снейка и Рэйдена двумя голубами, наловчившимися скакать как Данте, недостаточно. А на достойный сюжет и ненавязчивую игровую механику сил у создателей уже не хватило.



CY GIRLS

БЕЗ ДУШИ

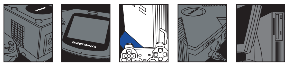
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Когда б вы знали, из какого сора… хотя нет, встречали мы и более странные первоисточники. Разработчики вдохновлялись серией игрушек Cool Girls – популярных в Японии фигурок девушек-спецагентов.
Схлынув, потный вал авторского вдохновенья оставил миру трехмерный боевик с видом от третьего лица, сделанный на движке Metal Gear Solid 2. Геймеры, ожидавшие от Konami маленького летнего хита, будут обескуражены: мало того, что игра утомительно скучна и абсолютно вторична, здесь даже заимствованные элементы реализованы абы как.
Стартовала эпопея более-менее пристойно: были заявлены две главных героини – Айс (Ice) и Аска (Aska) – с уникальными способностями, два измерения – обычный мир и киберпространство, два способа прохождения различных наборов уровней на двух дисках. На выставках игра особо не мелькала, мы читали пресс-релизы и робко предвкушали качественный экшн с сюжетом. Как бы не так. Идеи, может, у авторов вертелись хорошие, да только воплотить их достойным образом не получилось. А получилось сделать много-много комнат, заполненных врагами (оживающими при повторном визите), которых надлежит монотонно уничтожать, отвлекаясь на решение глупейших загадок. Таковые, как правило, связаны с кружением взад-вперед по уровню: нажмите на кнопочку, пройдите десяток экранов, минуйте открытые ворота, вернитесь на пятнадцать экранов назад, подберите ключик, проследуйте к началу этапа, отоприте дверь, возьмите камушек, вставьте его в статую двадцатью экранами впереди… при том, что упорный respawn противников, мягко говоря, раздражает. Отдельные задания отрицают всякий гуманизм по отношению к игроку: вам, к примеру, предлагается выдрать информационные чипы из шестнадцати роботов-уборщиков, населяющих два этажа здания, – разработчики считают это захватывающим приключением, несмотря на команду бета-тестеров, скончавшихся от скуки в адских корчах. Часто решение головоломки приходит после долгих раздумий над тем, чего, собственно, от нас хотят авторы, – на внятные подсказки вроде «дано» и «требуется» тут толком не расщедрились. Зашли, перебили врагов, подвинули ящик – ничего не случилось; вышли, зашли, перебили врагов, передвинули ящик по-другому – ничего не случилось; вышли… в общем, два диска испытаний нервов на прочность. И ладно бы боевой режим давал отдохнуть от монотонности игры – арсенал атак и акробатических па героинь тоже быстро приедается. Движок MGS2 хорош в умелых руках, но в Cy Girls ни графика, ни дизайн уровней не блещут яркими решениями – тематически разнящиеся комнаты в сероватой цветовой гамме вам покажет полувменяемая камера, а зрелищные спецэффекты лучше искать в какой-нибудь другой игре. Кисло, товарищи. ■

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПСИХОДЕЛ:

ПОБЕДИ КИБЕРМОЗГ!

Частичка «Cy» в названии обусловлена наличием виртуального пространства, куда девицы время от времени проваливаются, дабы решить десяток дурных головоломок и передубасить сотню-другую вредоносных программ. Выглядит процесс дурновкусной смесью соответствующих фрагментов Tron и Shadowrun. Нагромождением геометрических фигур и светящихся линий киберпространство представляли лет двадцать назад. А с тех пор, знаете ли, «Матрица» случилась.



ВЕРДИКТ

БЕСПРОБУДНЫЙ СЕРЕДНЯК



5.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

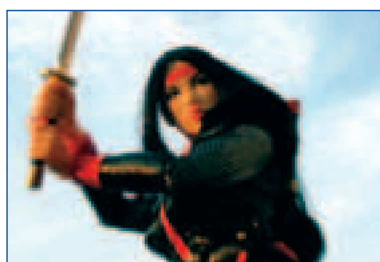
+ ПЛЮСЫ

Не считать же достоинством умение передвигаться в пространстве и дубасить противников? CG-ролики местами неплохие.

– МИНУСЫ

Общая нудность геймплея, однообразие боев, оживающие враги, идиотские – за неимением другого эпитета – загадки.

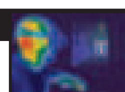
Только время терять. На PS2 море разливанное экшн-проектов схожей тематики, и почти во все гораздо приятнее играть.



Так выглядит Аска в кукольном исполнении.

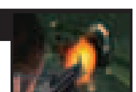
– ХУЖЕ, ЧЕМ

Tom Clancy's Splinter Cell



+ ПОБРАТИМ

Enter the Matrix



PS2 – СОВСЕМ НЕ ТА ПРИСТАВКА, ГДЕ ВЫБОР АНАЛОГИЧНЫХ ИГР ОГРАНИЧЕН.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Computer Entertainment Europe ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCE Liverpool
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

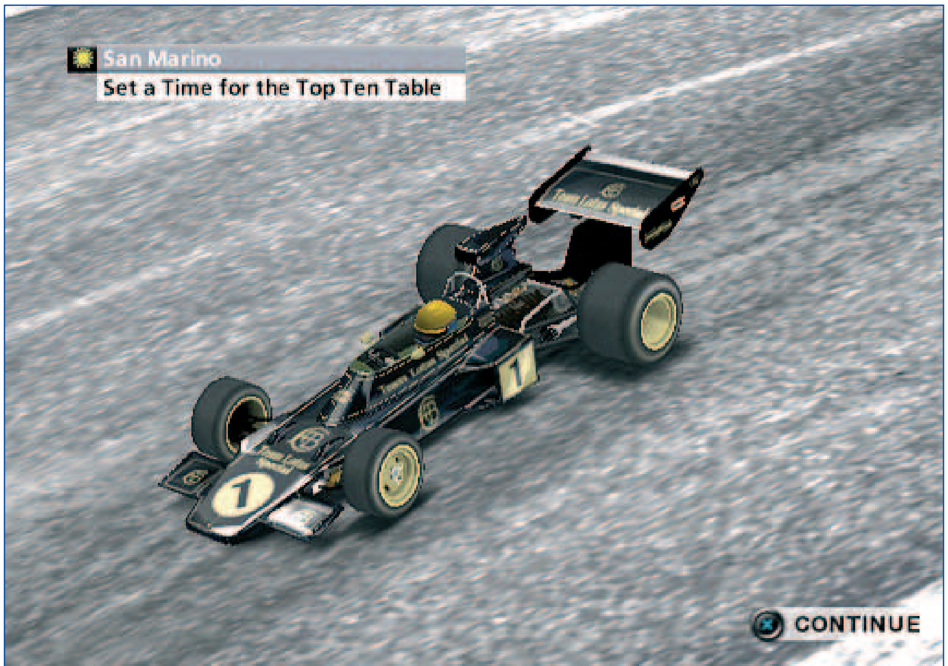
http://uk.playstation.com



Монако – самая сложная для графических дизайнеров трасса. Они с ней справились.



Эффектный кадр «из-за защитной решетки».



В качестве дополнительного бонуса в игре присутствуют исторически значимые болиды F1, как, например, этот Lotus 70-х годов.

FORMULA ONE 2004

А ВМЕСТО СЕРДЦА – СОЧНЫЙ ЭКСКЛЮЗИВ!

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Год назад Sony Computer Entertainment сбросила на игровой рынок очередную «бомбу». После длительных переговоров с FIA, организацией отвечающей за проведение чемпионатов «Формулы 1» и WRC, Sony удалось заключить договор, согласно которому официальные игры по F1 отныне будут создаваться одной из студий SCEE и выходить в свет эксклюзивно на PlayStation 2.

Ранее система лицензирования была построена таким образом, что стать официальной игрой F1 мог любой продукт, за который заплачен лицензионный сбор. Игры по «формуле» выходили и у Sony, и у Electronic Arts, и у Infogrames, и даже у Ubisoft, внося беспорядок в стройный маркетинг спортивного мероприятия. FIA решила покончить с бардаком и выбрала себе в партнеры владельца самой популярной игровой платформы, предоставив PlayStation 2 еще одно преимущество перед другими системами. Таким образом, давняя (и, признаемся честно, все же далеко не самая лучшая) серия F1 от Sony, начиная с 2003 года автоматически стала и единственной. Надо сказать, что вышедшая вскоре после эпохального анонса Formula 1 03 не производила большого впечатления – разработчики попросту еще не успели вкусить плодов мудрого решения, у них не было времени, чтобы сделать из своей достаточно средней игры нечто, что могло бы с честью нести имя эксклюзивного проекта, представляющего этот вид спорта в индустрии интерактивных развлечений. Глядя на очевидный прогресс другого недавнего эксклюзивного приобретения Sony – сериала WRC, можно понять, что F1 03 – это тоже первый шаг к чему-то большему. Именно поэтому мы возлагали большие надежды на очередное ежегодное обновление, которое помимо новых трасс, имен пилотов и дизайна болидов, должно было дать серии существенный толчок к дальнейшему прогрессу...

F1 2004 оказалась игрой весьма противоречивой. После нескольких дней знакомства с ней становится совершенно очевидно, что команда SCEE из Ливерпуля прикладывает все усилия, чтобы достичь существенного прогресса, однако результатов пока не так уж и много. Во всяком случае, дополнительный год разработки, наверное, мог бы принести заметные улучшения.

Главная причина покупки игры – ее полная принадлежность к официальному, манящему любого поклонника автоспорта миру «Формулы 1». Представлены все десять команд, от удачливых «красных жеребцов» Ferrari до «серебряных стрел» McLaren Mercedes и «вечно последних» немощных Minardi. Детально переданный внешний облик болидов сезона 2004 (включая обожаемые болельщиками тупоносые Williams), раскраска, реклама на борту – как говорится, полный фарш. То же самое и с пилотами – все находятся

FORMULA ONE 2005

СЕРЬЕЗНЫЕ ПЕРЕМЕНЫ

Sony намеревается существенно укрепить текущую команду разработчиков «Формулы» для создания игры следующего сезона, вероятно, несколько сотрудников Evolution Studios, авторов бестселлера WRC, перебазируются в Ливерпуль. Разработчики намереваются серьезным образом переработать физическую модель игры и сделать трассы более привлекательными – для этого будет использоваться подход Polyphony Digital – авторы игры будут создавать виртуальные копии автодромов с максимальным вниманием к деталям.

ВЕРДИКТ

ХОЧЕТСЯ БОЛЬШЕГО



7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

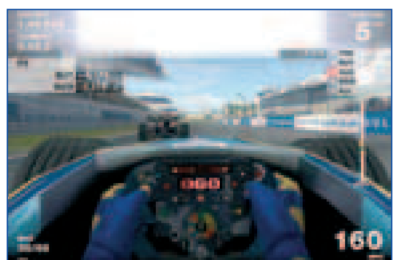
ПЛЮСЫ

Все преимущества официальной лицензии – команды, пилоты, трассы. Хорошо организованное меню, улучшенное управление.

МИНУСЫ

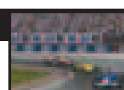
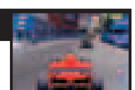
По-прежнему средняя по меркам современных гоночных проектов графика, не слишком интересный аркадный режим.

У Sony в запасе еще минимум два года, чтобы поразить нас лучшей игрой по F1 всех времен. А пока – просто хорошие гонки.



Вид на Бахрейн из кабины гонщика.

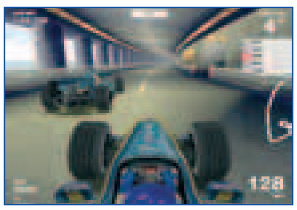
ЛУЧШЕ, ЧЕМ	НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
Formula One 2003	F1 Career Challenge

ПРОГРЕСС СЕРИАЛА ОЧЕВИДЕН, ОН ПРОСТО НЕ СТОЛЬ СУЩЕСТВЕНЕН, СКОЛЬ БЫ ХОТЕЛОСЬ.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ СЕЗОНА

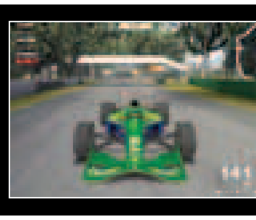
Для тех, кто не слишком интересуется F1, перечислим значимые события этого сезона. Главное – безоговорочное лидерство Ferrari и ее главного пилота Михаэля Шумахера, выигравшего 11 гонок из прошедших на данный момент 12. Титул семикратного чемпиона мира у Михаэля уже практически в кармане. Главные конкуренты Ferrari, команда McLaren начала сезон с крайне ненадежной машиной и откатилась аж на пятое место в соревновании конструкторов, а внезапный прогресс команды BAR Honda позволил ей развернуть настоящую войну за второе место с еще одним фаворитом Renault. Пилот Williams BMW Ральф Шумахер отличился не только подписанным дорогостоящим контрактом с Toyota на 2005 год, но и неприятной аварией на Гран-при США, после которой он вынужден был пропустить несколько гонок.



ИСКОПАЕМЫЕ БОЛИДЫ

ЛЕГЕНДЫ F1 – СНОВА НА ТРАССЕ

Оригинальная идея выпустить на виртуальные трассы F1 старые легендарные болиды работает в F1 2004 на редкость хорошо. Прокатиться по современным автодромам на победном Лотусе образца семидесятых годов или сделать почетный круг на том самом болиде, на котором начинал свою карьеру в F1 сам «красный барон» Михаэль Шумахер – это ли не удовольствие для настоящего поклонника королевских гонок?



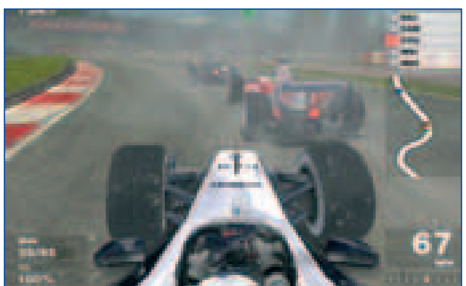
в правильных командах под правильными именами и даже соответственно своему характеру ведут себя на трассе. Плюс, разумеется, все семнадцать трасс текущего чемпионата мира, включая и две абсолютно новые – в Бахрейне и Шанхае. Гонка на второй из них вообще пока еще не проводилась, так что, можно сказать, это полнейший эксклюзив. В прошлом году молодые пилоты Фернандо Алонсо и Дженсон Баттон признались журналистам в том, что с удовольствием играют в F1 перед гонкой – это помогает им лучше изучить трассу.

Разработчики игры, претворяя в жизнь одним им известный план вывода своего проекта на высший уровень качества (без сомнения, именно такая задача поставлена перед ними SCEE), решили начать с его восприятия. F1 должна была стать столь же стильной, строгой и элегантной, как и настоящий чемпионат мира. Начали с интерфейса, который действительно удался, стал одновременно легким, строгим и стильным. К тому же и навигация по меню существенно упростилась. Некоторые изменения были внесены в текстуры трасс, приближая их к оригиналам. Теперь асфальт на каждом из автодромов выглядит по-своему, улучшено освещение (в результате чего тоннель в Монако наконец-то перестал выглядеть некоей пещерой), существенно «подросли» погодные эффекты. Конечно же, снега на трассах F1 вам увидеть не удастся, а вот ливни, дожди и туманы – запросто. На трассе в Бахрейне имеется даже нечто, отдаленно напоминающее миражи на асфальте (подобный эффект использовался еще в Gran Turismo 3, но существенно доработан только в GT4). Лучше выглядят и пейзажи вокруг трассы. Разумеется, главный автодром в этом плане – Монако, ведь это единственная трасса, проложенная прямо по центру города. Остров Нотр-дам в Монреале и Альберт-парк в Мельбурне, конечно, тоже являются городскими трассами, но массовая застройка все же находится далеко от них. Монако выглядит превосходно, хотя детализация архитектуры пока не доходит до уровня Gran Turismo 4, будучи примерно такой же, как в WRC3. Не стоит забывать, что разработчикам F1 все-таки приходится «рисовать» на трассе до двадцати автомобилей одновременно, против шести в Gran Turismo и максимум двух в WRC.

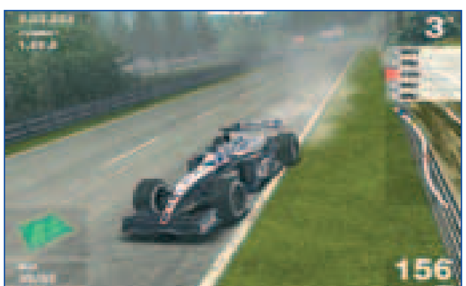
В несомненный минус разработчикам F1 04 идет их стойкое нежелание отходить от заданных стереотипов – внешний облик игры изменился достаточно существенно, однако по сути своей аркадная основа серьезных перемен не увидела. Между тем в игре есть и режим Simulation, который в данный момент является лишь аркадным вариантом с усложненными правилами и более-менее реалистичной системой повреждений. В то время как нам хотелось бы увидеть в F1 настоящий симулятор, пусть и не уровня творений Джеффа Крамонда, но хотя бы тех экспериментов, которые проводила в 2002-2003 годах Electronic Arts. Без этого существенного роста качества достигнуть будет трудно.

Formula 1 2004 одновременно и радует, и разочаровывает. Разумеется, мы ожидали увидеть наконец-то настоящий качественный рывок в игровом процессе, а увидели лишь улучшенную графику и отличный интерфейс. Впрочем, есть ощущение, что разработчики все же взяли правильное направление и вскоре готовы будут познакомить нас с действительно новыми идеями. В конце концов, в запасе у SCEE еще два полных года до истечения срока действия текущего соглашения. А к этому моменту мы наверняка увидим игру, столь же блистательно использующую свою эксклюзивную лицензию, как и в WRC. ■

ГЛАВНАЯ ПРИЧИНА ПОКУПКИ ИГРЫ – ЕЕ ПОЛНАЯ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ К ОФИЦИАЛЬНОМУ, МАНЯЩЕМУ ЛЮБОГО ПОКЛОННИКА АВТОСПОРТА МИРУ «ФОРМУЛЫ 1».



Трасса Спа Франкоршамп частенько радует осложненными погодными условиями.



McLaren провалил первую половину сезона. Наверстывать придется вам.



Знаменитый тупоносый Williams FW26 на новенькой, с иголочки трассе в Шанхае. Фанаты Formula 1 должны внимательно присмотреться к ней.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/simulation
■ ИЗДАТЕЛЬ: Koei ■ РАЗРАБОТЧИК: Micro Cabin
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.koei.co.uk



Элементы фантастики: линкоры с реактивными двигателями и летающие тарелки.



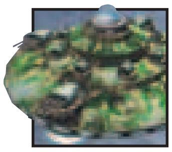
Огонь одновременно ведется из всех возможных видов оружия.



В бою можно приближать камеру, но обычно это делается исключительно из эстетических соображений; играть куда удобнее, подняв ее как можно выше.

ВЕРДИКТ

ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД!



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Аддиктивный геймплей, большой выбор вооружений и типов кораблей, свобода действий в рамках миссии.

МИНУСЫ

Устаревшая графика, бездарный сюжет, плохая проработанность некоторых видов оружия (авиации, например).

Гибрид конструктора кораблей с аркадной стрелялкой. На любителя, естественно, но всей нашей редакции понравился.



Взлет самолетов с палубы авианосца.

NAVAL OPS: COMMANDER

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

МОРСКИЕ ИСТОРИИ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Представляю себе, как в офис Koei, когда разработка очередной игры закончена, приходит импортированный из Сибири шаман и машет бубном над мастер-диском. И все – аддиктивность геймплея обеспечена. Именно таковой кажется со стороны стратегия компании: издать объективно никакую по большинству параметров игру, от которой невозможно оторваться. Магия.

Так было с Uncharted Waters, сериалом P.T.O., так стало с Kessen и Dynasty Warriors. Кучу недостатков можно выделить. Но Kessen – лучшая стратегия на PlayStation 2. Dynasty Warriors неоднократно называли лучшим beat'em up. Причем ни одна игра Koei не укладывается в жанровые рамки, всегда это эксперимент на грани дозволенного. Naval Ops: Commander – типичный пример. Здесь достаточно сложно завалить миссию, враги не блещут разнообразием, зато часами можно просто сидеть в конструкторе кораблей, сочиняя себе эсминец по вкусу. И ведь действительно приятно сидеть в этом дурацком конструкторе! А какие детские восторги вызывает то, что в сюжетных «роликах» (без кавычек о них говорить нельзя) участвует именно такой корабль, который построил геймер, – со всеми модификациями! Смешно, но это факт.

Для начала надо сказать, что Naval Ops: Commander – свободное продолжение малоизвестной игры Naval Ops: Warship Gunner. Отличий два. Нет более даже призрачной связи с земными реалиями, воюем мы в альтернативном мире, но вполне земными вооружениями (включая перспективные разработки – вроде лазерных пушек). И теперь это не банальная аркада, симулирующая управление одним кораблем. Игра претендует на титул squad-based tactics, ведь командовать надо небольшим флотом, да и возможности геймера расширены. Зато сюжет минимален: идет мировая война, наши проигрывают, надо помочь. Все. Герои безлики. Это, пожалуй, самое слабое место игры – при желании вполне можно было бы впихнуть в нее историю в духе Ace Combat 4.

Итак, задача геймера – построить с нуля, либо купить готовый боевой корабль (по умолчанию дается базовый вариант эсминца), приобрести себе суда сопровождения, а затем отправиться в море, на выполнение миссии, состоящей из нескольких заданий. Обычно они описываются так: «уничтожить не менее стольких-то процентов вражеских крейсеров». И не любых, а тех, что относятся к обозначенному в условиях миссии флоту. Задания бывают основные и второстепенные, для успешного прохождения уровня вполне достаточно лишь первых, но тогда лишитесь денежных бонусов. Прелесть Naval Ops заключается в том, что в любой момент поле боя можно покинуть. Напротив, даже провал основного задания не выкидывает вас

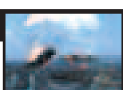
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА

ТИПА «ВСЕ-В-ОДНОМ»?

Скептики любят насмехаться над гигантскими боевыми роботами – дескать, бесполезны они на реальной войне. Но, если вдуматься, во многом они – лишь сухопутный аналог боевых же кораблей. Размеры, потенциальная стоимость и – главное – количество и мощь различных типов вооружений, которые может нести одна лишь боевая единица, схожи. Именно поэтому Naval Ops если с чем-то и можно сравнивать, то с сериалом Armored Core от From Software. Игры во многом разные – аркадный боевик и не самый не серьезный, но все же симулятор, однако корни их концепций тесно переплетаются.

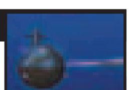
НЕ ПОХОЖА НА

Naval Ops: Warship Gunner



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Submarine Commander



УНИКАЛЬНАЯ ВО МНОГОМ ИГРА, ВПОЛНЕ ДОСТОЙНАЯ ВАШЕГО ВНИМАНИЯ.

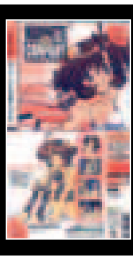
ГРАБЕЖ НА МОРЕ

Достаточно часто на месте потонувшего корабля противника остается ящик, который можно подобрать. Таким образом можно чинить ваш флагман, пополнить боезапас, либо (самое ценное!) получить какой-нибудь компонент корабля (от пулемета до корпуса авианосца). Сразу его использовать не получится (что вполне логично), но вот по окончании миссии установить – без проблем. Это очень важно, ведь так можно заранее получить средства поражения противника, принципиально недоступные для покупки на текущем уровне развития технологий. К примеру, ракетные комплексы. Единственный альтернативный способ получить их – завершить миссию с высоким рейтингом, тогда один-два компонента корабля подкинет начальство.
На море же можно и подбирать моряков с погибших кораблей, они тогда незначительно восстановят энергию вашего.

ПОРТФОЛИО

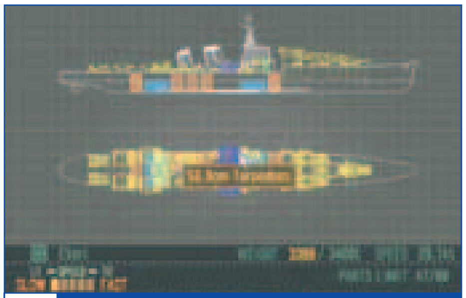
ИГРЫ ОТ MICRO CABIN

Команда, работающая ныне на Koei, до Naval Ops: Commander создала Naval Ops: Warship Gunner, а также несколько малоизвестных на Западе игр для Dreamcast и PlayStation (сериалы Marionette Company и Street Boarders). Самым же известным ее проектом была... ролевая игра Lucienne's Quest для 3DO, безусловно, лучшая в своем жанре на платформе. Продукцию Micro Cabin, впрочем, всегда отличало странное отношение к графическому оформлению: при отсутствии явных багов и глюков, внешний вид игр всегда оказывался не вполне современным, но и не выполненным в ретро-стиле.



обратно в меню выбора миссий! Не следует бояться рисковать – ведь, если почувствуете, что уже невмоготу громить один флот за другим, можно мгновенно отступить, сохранив все набранные бонусы. А если переоценили себя и погибли, то все полученное во время прохождения теряется, но ваш корабль «чинить» не требуется. Naval Ops проходить очень комфортно, а уровень сложности грамотен: пока все делаете правильно, играть легко, но стоит только начать гоняться авианосцем за подводными лодками, как ваши иллюзии вседозволенности быстро развеиваются.
В бою непосредственно можно управлять одним кораблем – для эскорта задается лишь модель поведения. Никакой модели point-and-click: вы поворачиваете влево или вправо и задаете скорость. Корабль несет до восьми типов вооружений, из какого-то одного из них можно стрелять, непосредственно наводя курсор на цель. Все остальные пушки, торпедные аппараты, пулеметы и так далее в это время ведут огонь самостоятельно. То же касается авиации: доступны лишь команды «взлететь» и «вернуться».
Удивительно, но этого более чем достаточно, и игра не превращается в аналог какой-нибудь двухмерной аркады. Элементы симулятора вносит тот факт, что каждая пушка или пулемет установлены в строго определенном месте корабля и имеют свой сектор ведения огня. Мой юркий эсминец, к примеру, был вынужден подскакивать к линейным кораблям противника, разворачиваться к ним боком, а затем уже пускать торпеды. А все противолодочные средства располагались и вовсе у кормы. На носу же были сосредоточены основные ракетные и артиллерийские комплексы.
Во время боя вы зарабатываете деньги, которые в промежутках между миссиями можно потратить на развитие технологий (авиация, вооружение, двигатели...), покупку компонентов корабля, либо готовых боевых единиц. С технологиями все достаточно просто: повышая их уровень, вы расширяете список доступных для покупки товаров. К примеру, возможность строить авианосец появляется, как только будет изобретена первая версия его корпуса.
Новичкам проще всего покупать заранее подготовленные модели кораблей. Они хорошо сбалансированы и недороги. Более продвинутые геймеры могут попробовать режим автоматического проектирования. Задав параметры (например, «хочу много дальнобойного оружия, толстую броню и минимум противолодочных средств»), вы получите уникальный вариант, за который также запросят не слишком много денег. Ценность его в том, что почему-то на корабль могут установить системы вооружений, недоступные для покупки «в розницу». Если же вам кажется, что в предложенных компьютерам модификациях чего-то не хватает, то всегда можно поставить на них дополнительные пушки, котлы, турбины, пулеметы, ракетные комплексы – лишь бы влезло. Однако самым упертым поклонникам военно-морского флота наверняка понравится режим конструирования боевых единиц с нуля. Вот только и времени это займет немало, и стоимость проекта окажется высокой.
Сложно сказать, кому может понравиться Naval Ops: Commander – уж больно необычна и нестандартна игра. Вспомнить о древнем Jungle Strike? Сравнить с Armada? Устаревшая графика, примитивный геймплей, тупой сюжет. Тем, кого все это смущает, лучше сразу забыть об игре. Но помните: маги из Koei однажды обязательно доберутся и до вас! ■

ПОКА ВСЕ ДЕЛАЕТЕ ПРАВИЛЬНО, ИГРАТЬ ЛЕГКО, НО СТОИТ ТОЛЬКО НАЧАТЬ ГОНЯТЬСЯ АВИАНОСЦЕМ ЗА ПОДВОДНЫМИ ЛОДКАМИ, КАК ВАШИ ИЛЛЮЗИИ ВСЕДОЗВОЛЕННОСТИ БЫСТРО РАЗВЕИВАЮТСЯ.



Режим конструирования позволяет произвольно расставить все компоненты корабля.



Курсор становится красным, когда цель находится в пределах досягаемости орудий.



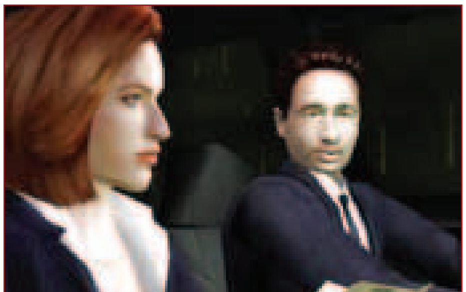
Модели кораблей в бою, да и во всех роликах полностью соответствуют тому, что вы наконструировали: все пушки и ракетные комплексы на месте.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Black Ops
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://vugames.com



Если Black Ops заикнутся о графическом великолепии своих игр, покажите им этот кадр.



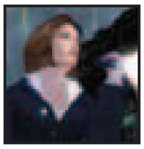
Люди с носами дают прикурить мировому злу. Малли и Скалдер беседуют по пути в Сайлент Хилл.



Мужчинка слева перекочевал сюда из первой Resident Evil – помните команду второго вертолета? Только он умудрился по дороге потерять ружье. Что его сейчас и сгубит.

ВЕРДИКТ

ЖИТЬ МОЖНО



6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Три готовеньких серии «Секретных материалов». Вся «мифология» на месте: М+С+серые человечки.

МИНУСЫ

Неудобное управление и устаревшая графика здорово портят впечатление от «просмотра».

Забудьте об атмосфере сериала, и перед вами предстанет удручающее зрелище. Поэтому лучше не забывайте.

X-FILES: RESIST OR SERVE

ТОЛЬКО ДЛЯ ЧЛЕНОВ КЛУБА

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

С тех пор, как место Фокса «Spooky» Малдера в сериале занял Т-1000, от «Секретных материалов» отвернулось большинство старых поклонников. К счастью для ветеранов борьбы за истину, действие свежей игрушки происходит в те времена, когда Дэвид Духовны еще не отправился косить вольные хлеба, и парочка Малдер-Скалли наводила ужас на правительство, марсиан и карликовых сибиров. Первым приставочным воплощением «Секретных материалов» было тухленькое соревнование по пиксельхантингу: параллельно вышедший на PC квест засорял собою какое-то невообразимое количество дисков при одном-единственном достоинстве – он полностью сохранял уникальную атмосферу сериала. Большая тайна в ожерелье из тайн поменьше, патентованная синергетика персонажей и одна-две музыкальные темы от Марка Сноу – вот, в сущности, и все, что нужно игре по X-Files. Этот набор вполне вытягивает и Resist or Serve – слабенький survival horror с отвратительной графикой, заторможенным управлением и стандартными замашками тупого клона Resident Evil. Оказывается, озвучка от Духовны и Андерсон может если не спасти, то, по крайней мере, превратить рядовую зомбидробилку в ностальгический вояж по тем временам, когда антиправительственная паранойя была новым словом в развлекательном телевещании.

Действие разбито на три «серии», на блюдечке с голубой каемочкой поданы ведьмы-зомби-инопланетяне, играть можно как за конспиролога Малдера, так и за неверующую Скалли – уровни для каждого из спецагентов слегка различаются. Бои с монстрофицированными жителями Городка-на-Отшибе из-за сбрендившей системы автоприцеливания напоминают игру в «камень-ножницы-бумагу», не лишенные логики загадки раздражают в меру, но анимация даже главных персонажей совершенно непростительна – знакомыми голосами общаются истуканы со стеклянными глазами. Ключевое слово, все же, «общаются»: Малдер и Скалли так бойко перекидываются репликами, что перед глазами встают лучшие моменты телесерий. Очень хочется, чтобы кто-то проходил игру, а ты просто сидел бы рядом и смотрел заставки – не участвуя в слаломе косолапого агента среди заторможенных зопухов, зато впитывая сюжет как губка. До столпов жанра (которые сами не без греха, причем в тех же самых областях) Resist or Serve не дотягивает: команда Black Ops переоценила свои возможности. Ценители survival horror могут не беспокоиться, ничего важного они не пропускают – игра представляет интерес только для тех из нас, кто может отличить Крайчика от Курильщика, кого «пасут» за мусоркой крюгеры и кто точно знает, что правительство подменило его бабушку инопланетным клоном. ■



Жак из Onimusha 3 принял смерть от рук Скалли.

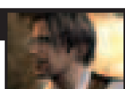
СТРАШНО?

АЖ ЖУТЬ!

Положа руку на удостоверение, можно было сделать и пострашнее. Через некоторое время (от десяти минут до получаса) враги перестают пугать и превращаются в надоедливые, требующие внимания препятствия, которые не всегда удается обогнуть: постоянная нехватка боеприпасов вынуждает якшаться буквально с каждым умалишенным уродцем, почему-то таскающим на себе целый арсенал.

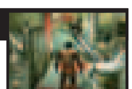
ХУЖЕ, ЧЕМ

Silent Hill 3



ПОХОЖЕ НА

The Suffering



В ОТЛИЧИЕ ОТ ЛУЧШИХ ОБРАЗЦОВ ЖАНРА, ИГРА РАССЧИТАНА ТОЛЬКО НА ФЭНОВ X-FILES.

http://www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

CATWOMAN

УБЕЙ ШАРОН СТОУН!

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Вы никогда не желали расцарапать лицо Шарон Стоун при помощи острых ногтей? Не столь важно, ведь теперь у вас есть отличный шанс. Не знаю, правда, как вам понравится идея играть за Холли Берри, которой лично я расцарапал бы лицо с гораздо большей охотой. Но, тем не менее, дают Берри – бери.

Женщина-кошка впервые появилась в комиксах про Бэтмена от D.C. Comics. Она неоднократно встречалась и в кинофильмах (ее играла Мишель Пфайфер). История ее рождения мало чем отличается от аналогичных баек. Пэйшенс Филипс работала дизайнером в парфюмерной компании. Однажды она прознала про грязные делишки своих боссов, за что ее застрелили и выкинули в речку, загрязненную отходами. Мистическим образом она превратилась в женщину с инстинктом кошки... Знаете, про Спайди мне все-таки больше нравится.

Так вот, управляя чернокожей в черной коже, вы прыгаете с крыши на крышу, пробегаете по стенам и перелетаете с антенны на антенну – прямо как в последнем Prince of Persia, только не так красиво, хотя анимация и не лишена изящества.

Ставшие традиционными «бонусыапдейты» ограниченными порциями выдаются по окончании каждого уровня. Что самое забавное, практически все они идут в дело, в отличие от других аналогичных игр. Новые комбо и приемы не столько дают альтернативу, сколько обогащают арсенал – если в начале вы не могли швырять противника через голову, то к концу будете делать это с большим удовольствием наравне с еще несколькими новыми приемами. Финальные битвы напоминают выступление фигуристов-конькобежцев: пластика, движения, результат.

В принципе, игрушка неплохая, по сложности равна Spider-man 2, и прохождение ее занимает примерно столько же времени. Правда, порой хочется сильно шмякнуть GBA об асфальт, начиная заново десять раз подряд один и тот же эпизод. В целом ничего особо новаторского, но поиграть можно. ■

ВЕРДИКТ

КОШШШШШШШШШКА



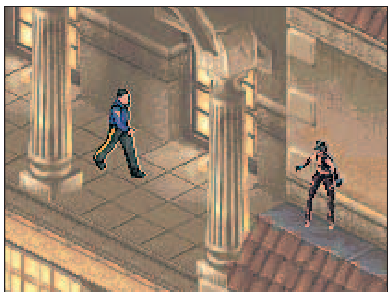
6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Бодрый экшн – смесь симулятора прыжков по стенам и крышам с уличными драками «много на одного». Плюс уютная анимация, понятный (хотя и редкой бредовости) сюжет и приемлемый для искушенных игроков геймплей.



Некоторые приемы приводят к выпадению челюстей.



Кошка куда изящнее, чем Человек-паук.



Игра тени и света безупречна и восхитительна!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Fizz Factor ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.activision.com/microsite/spider-man

SPIDER-MAN 2: THE GAME

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

НЕ НАСТУПИТЕ НА ПАУКА!

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Нет сомнений, что разработчики из Fizz Factor хотели сделать как лучше. А лучше всего – не делать лишних усилий в процессе работы. Вот они и не напрягались. В итоге пришлось объявлять игру детской и терпеть нелестные сравнения с версией для GBA.

Нет-нет, рейтинг «E» игра получила явно впопыхах – чтобы хоть как-то оправдать плоды трудов создателей, которые не желали переутомляться. Упрощение само по себе, разумеется, не порок. Смотря что упрощать. Во втором «Спайдермене» разработчики начали с графики. После вполне приличного заставочного ролика перед нами возникает картинка уровня первой PlayStation, которая остается до конца игры. Однообразная череда огромных серых небоскребов, лишенных выступов и архитектурных особенностей, – утверждается, что это Манхеттэн! – выглядит абсолютным примитивизмом. Закрадывается жуткое подозрение: на каждую грань этих домов-кубиков было потрачено всего два полигона. Вы думаете, остальные ушли на персонажей? Нет! И сам герой, и его оппоненты выглядят неотесанными болванчиками, заготовками для театра марионеток. На создающих «массу» жителей города вообще глядеть не рекомендуется.

Далее разработчики облегчили себе жизнь, работая над интерфейсом. Подчеркиваю: себе! Нам же осталось лишь «наслаждаться» тем, что на левую кнопку мыши повешены прыжок, удар по врагу и действие с предметами. Когда Спайдермен встречает врага возле прикрепленного к стене активного предмета, начинается та еще свистопляска.

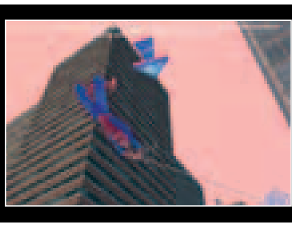
Сюжет изначально прост – это линейное действо, разделенное на миссии с мини-боссом в конце, с головоломками, завязанными на передвижении по стенам, и сюжетом классических комиксов об очередном спасении мира. Пазлы – один из немногих аспектов в игре, не подвергшийся упрощению, а потому они действительно интересны. Еще один любопытный элемент – перемещение по стенам и потолку. Первые 15 минут голова кружится от возможностей. Потом напарываешься на баг...

А где же «детскость» игры, на которую необходимо сделать поправку, вынося объективную оценку? Все очень просто: в ней нет КРОВИЩИ. Как решили издатели, драки с гопниками не в счет: последние не умирают, а растворяются в воздухе. И Спайдермен, откидывая лапти, испускает не дух, а череду ярких цветных пузыриков... Ну и что? Любой психолог скажет вам, что дело не в количестве крови, а в самом факте насилия. Поэтому, если вас волнуют этические проблемы, презентовать игру ребенку не рекомендуется. А более взрослая публика вряд ли проявит к ней повышенный интерес. Впрочем, любителей аркадного геймплея проект может и зацепить. ■

КРАСИВЫЕ ПИРУЭТЫ –

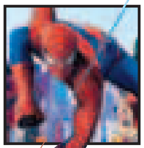
ТОЛЬКО В СПЕЦИАЛЬНО ОТВЕДЕННЫХ МЕСТАХ...

Самое зрелищное в Спайдермене – его умение артистично болтаться на веревке из паутины. Но чтобы зацепиться, необходимы архитектурные излишества вроде карнизов и выступов. Убогая геометрия игровых зданий делает кульбиты невозможными. Чтобы не лишать игру львиной доли зрелищности, создатели придумали «висящие в воздухе» точки, «зацепившись» за которые можно получить свою порцию художественной гимнастики.



ВЕРДИКТ

ДВА – ЭТО РЕЙТИНГ?



5.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Передвижение по стенам, пазлы, с этим связанные. Перевернутый мир опять же! Завораживает, вызывает приятное головокружение.

МИНУСЫ

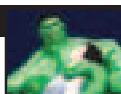
Неудобное управление, бедная графика, примитивный сюжет. Дальше продолжать?

На безрыбье и рак щука. Правда, безрыбья у нас вроде как не наблюдалось...



Этого прохожего героизм Спайдермена уже достал.

ХУЖЕ, ЧЕМ	**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**
The Hulk	The Hobbit




И КТО ПРИДУМАЛ, ЧТО ЭТО ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ?



Даже вверх ногами вы будете видеть эту стрелку, неумолимо указывающую вам путь.



Не смотря на то, что он – паук, этот супермен плохо соотносится с поверхностями.



Если на вершину каждого здания, даже недостроенного, поместить американский флаг, можно с уверенностью заявить, что игра имеет воспитательную ценность – формирует в ребенке патриотизм.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/fighting
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami Computer Entertainment Hawaii
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

«ГНУСНЫЙ ПРОГНОЗ» ОТ СОЗДАТЕЛЯ СПАУНА

СЕРГЕЙ «TD» ЦИЛЮРИК
td@miranime.net

ВЕРДИКТ

СМЕРТЕЛЬНО СКУЧНО



4.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

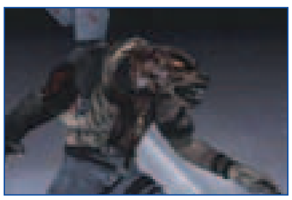
Konami подмочила репутацию и себе, и мистеру МакФарлейну. Дизайн монстров великолепен, но вот геймплей – ниже среднего. Обычный клон Drakengard и сериала Dynasty Warriors.

Вслед за Chaos Legion от Capcom и Drakengard от Square Enix Konami выпускает свою игру, призванную доказать, что не только ее конкуренты умеют клепать простенькие экшны с килотоннами врагов в главной роли, – McFarlane's Evil Prophecy.

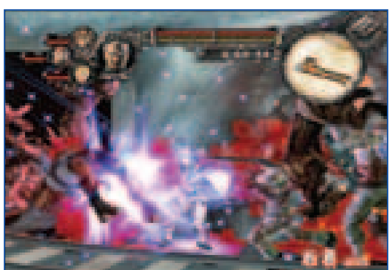
«Злое пророчество» успешно показывает слабые результаты по всем параметрам. То, что присутствует в игре вместо сюжета, могло быть сочинено девятилетним троечником на переменке; четыре персонажа – пиратбугай, профессор-электрик, девушка с пистолетами и негр с бумерангом – катастрофически стереотипны. Диалоги не озвучены – это в нашем-то 2004 году! Да что там, – музыка демонстрирует практически полное отсутствие себя во время игры, а качество графики барахтается на уровне PS one-проектов пятилетней давности.



Ну, Франкенштейн, погоди!



Evil Prophecy пытается взять количеством. Толпы монстров респаунятся на каждом шагу, норовя похвастаться полным отсутствием интеллекта как у себя, так и у четверых играбельных персонажей, лишь один из которых находится под управлением игрока. Да-да, «Злое Пророчество» есть типичный beat'em-up, с отличием от стандарта в том, что в игре одновременно участвуют все персонажи, а игрок может свободно между ними переключаться. Четыре комбо, парочка спешлов да видов оружий на душу – вот все, чем вам придется довольствоваться при превращении сотен одинаковых монстров в кровавую кашу на фоне однотипных декораций. Весело, но уж больно однообразно. И мультиплеер, лишенный изобилующих в сингле проблем с камерой, не спасает ситуацию. Лишь на фирменных монстров смотреть приятно, а остальное – слабовато. ■



Угадайте, детки, где здесь чья нога?



ЛОРДЫ ВОЙНЫ BATTLECRY III

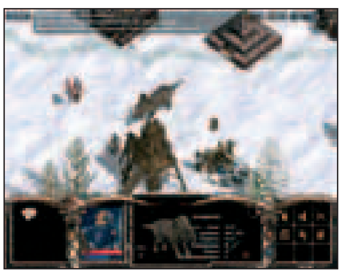


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Warlords Battlecry III
ЖАНР:
RTS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Infinite Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 6
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com

Резюме: Третий эпизод маститой стратегии в реальном времени. Подарок для фанатов.





Как мы знаем из второй части кинофильма «Матрица», некоторые вещи в этом мире меняются, а некоторые остаются постоянными. Сериал Warlords Battlecry с каждой новой игрой растет вширь: добавляются новые герои, расы, юниты, заклинания. Ну а геймплей остается незыблем как скала: вы точно так же возводите базу, собираете войска и ходите войной на супостатов. В общем, разработчики остались верны своим ранним идеям. Локализация произвела сравнительно хорошее впечатление: русский язык пришелся ко двору, только актеры иногда переигрывают. А что же, спросите вы, главная загадка – как по-русски звучит название расы Ssrathi? Поиграйте и узнаете. ■

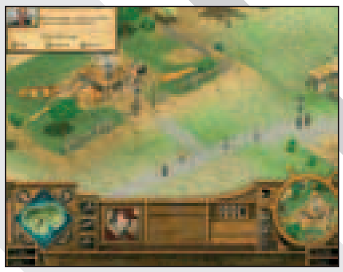
ТРОПИКО 2: ПИРАТСКИЙ ОСТРОВ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Tropico 2: Pirate Cove
ЖАНР:
management
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Frog City Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/tropico_2

Резюме: «Строй город, сухопутная крыса, а не то развешу твои потроха сушиться на рее!»





Сериал Settlers породил несметное количество стратегий-подражаний, в которых игроку не позволялось напрямую командовать юнитами. К этому жанру относится и данный проект. Пираты «Тропико» – обычные люди, которые пьют пиво, учат попугаев нехорошим словам и покрикивают на пленников. Задача игрока – получить с них хоть шерсти клок. Устройте флибустьерам приличную жизнь, и они отблагодарят вас награбленным золотишком. Переводчики проделали титаническую работу, да так ладно, что ни к чему не придерешься. Если английские экономические игры вам не по зубам, начните освоение жанра с локализованного «Тропико 2». ■

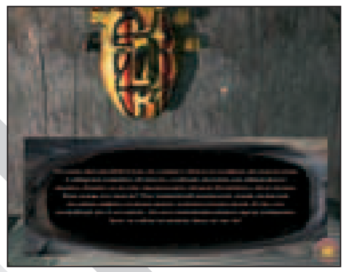
ДРУГИЕ МИРЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Forever Worlds
ЖАНР:
adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Hexagon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com

Резюме: Непростая адвенчура с видом от первого лица и свободой передвижения.





Квесты про археологов никогда не стареют. Безумные ученые являются специалистами по генерации неприятностей для случайного игрока. Герой «Других миров» в лучших традициях жанра связался с невезучими археологами, те пропали невесть куда, – и теперь протагонисту придется с видом от первого лица исследовать несколько неординарных вселенных. Сама игра представляет определенный интерес, но, к сожалению, нельзя сказать, что русская версия вышла такой же удачной: шрифты смотрятся аляповато, текстам не хватает динамики и живости, да и озвучка прихрамывает. В общем, работу локализаторов можно оценить лишь на твердую «троечку». ■

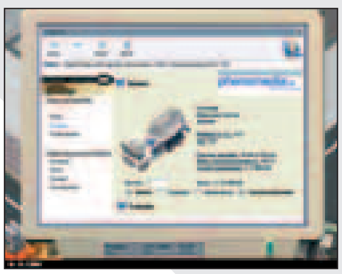
DER PLANER 3: КОРОЛЬ ГРУЗОПЕРЕВОЗОК



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Der Planer 3
ЖАНР:
management
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Madcat
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 650 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru

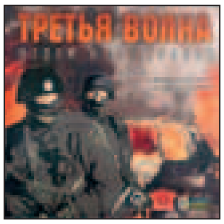
Резюме: Масштабный симулятор грузоперевозок. Настоящее немецкое качество!





Der Planer 3 состоит из двух частей. В первой – экономической – игрок строит бизнес на грузоперевозках: покупает машины, прокладывает маршруты, ищет клиентов и обзванивает нужных людей. Вторая половина игры – социальная – напоминает The Sims. Экономические окошки закрываются, человечек-начальник встает из-за компьютера и отправляется по делам: учиться, жениться, налаживать личную жизнь и наводить мосты дружбы и любви. Сочетание жанров несколько неожиданное, но тем не менее, интересное. Приличный русский перевод позволит вам окунуться во все премудрости перевозочного дела. Озвучки в игре нет, зато тексты составлены грамотно. ■

ТРЕТЬЯ ВОЛНА. ШТОРМ НАД ЕВРОПОЙ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Beyond the Law: Third Wave
ЖАНР:
action/adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Modern Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM

http://ttp://www.nd.ru/products

Резюме: Шведский проект, созданный по мотивам скандинавского киноблокбастера.





Возможно, вы этого и не заметите, однако нельзя игнорировать тот факт, что «Третья волна» основана на одноименном шведском блокбастере, который на родине популярен так же, как у нас – «Ночной дозор». Сама игра представляет собой классический клон старых, двухмерных Commandos. Вы выбираете бойцов подходящей специализации среди пяти десятков профессиональных солдат и отправляете их бороться с преступностью, шпионить за мафиозными боссами, стравливать «братков» друг с другом, спасать заложников, заниматься прочими важными и полезными делами. Локализация соответствует игре: прилична, но еще есть над чем потрудиться. ■

GROUND CONTROL II: ОПЕРАЦИЯ «ИСХОД»







ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Ground Control II: Operation Exodus
ЖАНР:
RTS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Massive Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.groundcontrol2.com

Резюме: Стратегия редкой красоты, изумительной динамики и невиданной глубины.



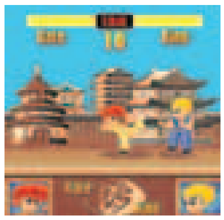
Первая часть Ground Control была одной из тех редких игр, в которых выдающаяся графика украсила собой мощный тактический геймплей. Сиквел не уступает оригиналу: проект необычайно, можно даже сказать, фантастически красив. По качеству картинки Ground Control II даст фору не только стратегиям, но даже многим шутерам, недаром «СИ» не раз пела дифирамбы этой во всех отношениях замечательной игре. Да и геймплей не отстает от графики.
Вторая часть вышла в России почти без задержки, сразу вслед за мировым релизом, ради чего сотрудникам «Софт Клаб» пришлось трудиться бок о бок с разработчиками, подстраиваясь под их жесткий график. По финальной версии и не скажешь, что локализация была собрана в предельно сжатые сроки: компания «Софт Клаб» известна своими высококачественными переводами. Все тексты на своих местах, термины корректны, надписи умещаются в отведенных для них окошках, а шрифты очень похожи на те, что были использованы в оригинальной версии. Да и актеры не ударили в грязь лицом: персонажи действительно классно озвучены. А над речью пришельцев трудился звукооператор (вироны говорят с характерным «металлическим» акцентом). Если вы уважаете жанр RTS, не купить два чудо-диска с Ground Control II вы не имеете права. ■

Андрей «Anry Seagull» Дронин seagull@rambler.ru

World Fighting

■ **Разработчик:** QPlaze ■ **Жанр:** fighting

World Fighting всеми силами пытается напомнить нам классику жанра Street Fighter. Получается неплохо, но не более того. Симпатичная, стилистически верная графика не режет глаз, но и не впечатляет чудесами анимации или спецэффектами. Боевая система также не блещет оригинальными находками, предоставляя в распоряжение игрока лишь самые обычные способы надрать противнику низ спины: два удара рукой, два – ногой и еще один «спецудар». Знатоки без труда узнают и всех бойцов. Однако нельзя не отметить тщательный подход создателей к работе. Все сделано добротно, крепенько. Особо отметим наличие и грамотное исполнение обязательных в любом файтинге режимов: vs CPU, Tournament, Training, Survival и Help (пошаговое обучение без противника). Разве что мультиплеера нет, но это все-таки простая Java-игра, за которой можно легко и приятно провести полчасика. ■







Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	39402010096
Nokia 6200	39402180096
Nokia 6100	39402170096
Nokia 3200	39402320096
Nokia 7250i	39402280096
Nokia 6650	39402240096
Nokia 7650	39402290096
Nokia N-Gage	39402310096
Nokia 3595	39402130096
Nokia 7250	39402270096
Nokia 3300	39402020096
Nokia 3600	39402140096
Nokia 6220	39402190096
Nokia 5100	39402160096
Nokia 8910i	39402300096
Nokia 3410	39402030096
Nokia 3530	39402070096
Nokia 6600	39402220096
Nokia 3650	39402150096
Nokia 6610	39402230096
Nokia 7210	39402260096
Nokia 3510i	39402050096
Samsung C100	39406060096
Siemens S55	39404140096
Siemens M55	39404090096
Siemens M50	39404080096
Siemens C60	39404050096
Siemens SL55	39404200096
Siemens MC60	39404110096
Motorola T720	39401040096
SonyEricsson T610	39405030096
SonyEricsson Z600	39405060096

Galactic Rebellion

■ **Разработчик:** Qplaze ■ **Жанр:** action

Действия игры начинаются на удаленной планете на краю Галактической Империи. Группа бродяг решает основать новую колонию, и вы, как их предводитель, отправляетесь на разведку. Огромный мир, полный опасностей и приключений, тайн и загадок. Игрок должен будет не только отстоять интересы своего племени, но и пошатнуть величие самой Империи! Среди десятка миссий есть и разведка, и удержание базы до прихода союзников, и поиск утерянного артефакта, и сопровождение груза, и спасение заложников, и многие другие. Порадовало разнообразие противников и вооружения, достаточно динамичный игровой процесс, наличие некоего сюжета и относительная свобода передвижения по уровням. В остальном – ничего особо выдающегося. А жаль. От хорошего римейка SrarControl на мобильнике я бы не отказался. ■









Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

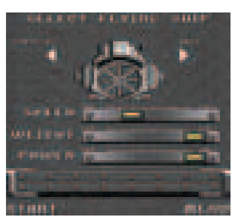
Nokia 3100	81202010096
Nokia 6200	81202180096
Nokia 6100	81202170096
Nokia 3200	81202320096
Nokia 7250i	81202280096
Nokia 6650	81202240096
Nokia 7650	81202290096
Nokia N-Gage	81202310096
Nokia 3595	81202130096
Nokia 7250	81202270096
Nokia 3300	81202020096
Nokia 3600	81202140096
Nokia 6220	81202190096
Nokia 5100	81202160096
Nokia 8910i	81202300096
Nokia 3530	81202070096
Nokia 6600	81202220096
Nokia 3650	81202150096
Nokia 6610	81202230096
Nokia 7210	81202260096
Nokia 3510i	81202050096
Samsung C100	81206060096
Siemens S55	81204140096
Siemens M55	81204090096
Siemens C60	81204050096
Siemens SL55	81204200096
Siemens MC60	81204110096
Motorola T720	81201040096
SonyEricsson Z600	81205060096
SonyEricsson T610	81205030096

Deep Patrol

■ **Разработчик:** QPlaze ■ **Жанр:** action

Deep Patrool – действительно самый динамичный из встречавшихся мне вертикальных скролл-шутеров. Все в нем происходит так быстро и бестолково, что как-то даже теряешься от такой наглости. Десяток уровней на невысокой сложности (есть, разумеется, еще «средняя» и «высокая») проходится минут за двадцать на «усредненном» по характеристикам летательном аппарате. Имеются и еще два: легкий и тяжелый. Первый – слабый, но быстрый, второй – медленный, но очень мощный. Проект не восхищает феерической картинкой – наоборот, серенько все, без изысков. Из бонусов и апгрейдов – только самые стандартные, а противники не пугают мозговитостью, количеством или разнообразием. Никаких тебе хитроумных ловушек, минных полей или еще чего-нибудь. Оба босса – полные лохи, учитывая, что их ракеты можно сбивать. Короче, достаточно включить в опциях автоматический огонь и изредка перемещаться вправо-влево. Ну я не знаю... Средненько, господа. На пару поездок в метро разве что. ■









Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	39802010096
Nokia 6200	39802180096
Nokia 6100	39802170096
Nokia 3200	39802320096
Nokia 7250i	39802280096
Nokia 6650	39802240096
Nokia 7650	39802290096
Nokia N-Gage	39802310096
Nokia 3595	39802130096
Nokia 7250	39802270096
Nokia 3300	39802020096
Nokia 3600	39802140096
Nokia 6220	39802190096
Nokia 5100	39802160096
Nokia 8910i	39802300096
Nokia 3530	39802070096
Samsung C100	39806060096
Nokia 6600	39802220096
Nokia 3650	39802150096
Nokia 6610	39802230096
Nokia 7210	39802260096
Nokia 3510i	39802050096
Siemens S55	39804140096
Siemens M55	39804090096
Siemens C60	39804050096
Siemens SL55	39804200096
Siemens MC60	39804110096
Motorola T720	39801040096
SonyEricsson T610	39805030096
SonyEricsson Z600	39805060096

Ghost Attack

Разработчик: Shamrock Games **Жанр:** shooter

Настолько редко балуют нас хорошим «тиром», что ажиотаж вызывает любой сколь-либо приличный проект в этом жанре. Ghost Attack, кажется, третий представитель, которого я вижу на мобильной платформе. И пока лучший. Пять типов расстреливаемых уродов детально прорисованы и неплохо анимированы (особенно момент... ммм... повторной смерти), бекграунды вполне себе тоже ничего. Из имеющихся для стрельбы зажигательных и разрывных снарядов мне больше пришлись по душе первые. Найден хороший баланс возрастания сложности: между скоростью передвижения и появления монстров и реакцией кнопок на смещение прицела. Игра способна держать в напряжении. К сожалению, мне не удалось обнаружить заявленные в описании секретные бонусы и артефакты, да и вообще Ghost Attack показалась мне несколько однообразной. Как раз тот самый случай, когда вроде бы все компоненты хороши сами по себе, но не хватает связующей «фишки», «вишенки» на торте.






Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	73302010096
Nokia 6200	73302180096
Nokia 6100	73302170096
Nokia 3200	73302320096
Nokia 7250i	73302280096
Nokia 6650	73302240096
Nokia 7650	73302290096
Nokia N-Gage	73302310096
Nokia 7250	73302270096
Nokia 3300	73302020096
Nokia 3600	73302140096
Nokia 6220	73302190096
Nokia 5100	73302160096
Nokia 3650	73302150096
Nokia 6610	73302230096
Nokia 7210	73302260096
Samsung C100	73306060096
Siemens S55	73304140096
Siemens M55	73304090096
Siemens C60	73304050096
Siemens SL55	73304200096
Siemens MC60	73304110096
Motorola T720	73301040096
SonyEricsson T610	73305030096

Planet Force

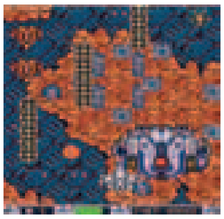
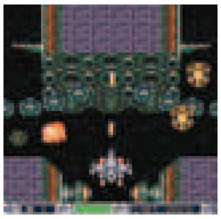
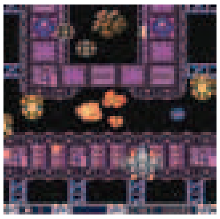
Разработчик: Shamrock Games **Жанр:** action

Очень красивый скролл-шутер. Просто невероятно, как шикарно все нарисовано. Всего второй раз вижу подобный уровень графики в Java-игре. Впрочем, не отстают и другие составляющие: удобное управление, правильные бонусы, грамотный баланс. Весьма удачно отрегулирована динамика процесса – нет необходимости судорожно жать на кнопки, уворачиваясь от наседающих вражеских толп. Но опять, как и в случае с Ghost Attack, возникает ощущение, что ребятам из Shamrock Games немного не хватает опыта, чтобы из деталей, каждая из которых по отдельности очень хороша, слепить достойную цельную игру. Также спорным лично мне кажется дизайнерское решение, когда каждый следующий уровень практически идентичен предыдущему по структуре, противникам и ловушкам. По ходу дела врагов становится все больше, а препятствия – чуть сложнее. Боссы же не вызывают особых проблем. С одной стороны, приятно «владеть ситуацией», зная, что примерно ждет впереди, с другой – в конце концов надоедает. Но красиво. Очень.

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	73402010096
Nokia 6200	73402180096
Nokia 6100	73402170096
Nokia 3200	73402320096
Nokia 7250i	73402280096
Nokia 6650	73402240096
Nokia 7650	73402290096
Nokia N-Gage	73402310096
Nokia 7250	73402270096
Nokia 3300	73402020096
Nokia 3600	73402140096
Nokia 6220	73402190096
Nokia 5100	73402160096
Nokia 3650	73402150096
Nokia 6610	73402230096
Nokia 7210	73402260096
Samsung C100	73406060096
Siemens S55	73404140096
Siemens M55	73404090096
Siemens C60	73404050096
Siemens SL55	73404200096
Siemens MC60	73404110096
Motorola T720	73401040096
SonyEricsson T610	73405030096



Driv3r

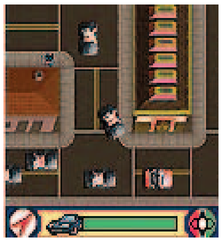
Разработчик: Sorrent **Жанр:** action

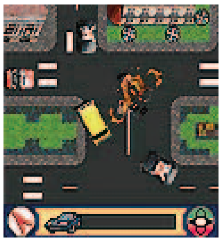
Собственно, название говорит само за себя – это действительно мобильная версия известной и популярной игры. Именно поэтому она и стоит в два раза больше прочих java-проектов. Заслуженно? Нам показалось – вполне. Хотя внешне этот Driv3r напоминает скорее первый GTA. А в остальном все как у взрослых. Мы в роли «внедренца» Таннера выполняем ряд миссий с целью доказать браткам свою крутизну, а потом разрулить все как положено. Перестрелки, погони, угон машин – все дела. Различных типов миссий и правда немало. Говорят, что в игре воссозданы улицы реальных Майами, Стамбула и Ниццы. Не знаю, не бывал. Но уровни действительно большие. Говорят, что поведение машин похоже на реальное. Не знаю, водить не умею. Но ездят шустро. Можно и пешком ходить, кстати. Говорят, что в качестве спецбонуса в мобильную версию засунули чит-коды для консольных версий. Не знаю, не нашел пока. Поверим на слово. Имею мнение – очень добротно и профессионально сделано, высокий уровень заслуженного бренда соблюден.

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	73802010096
Nokia 6200	73802180096
Nokia 6100	73802170096
Nokia 3200	73802320096
Nokia 7250i	73802280096
Nokia 6650	73802240096
Nokia 7650	73802290096
Nokia 3595	73802130096
Nokia 7250	73802270096
Nokia 3300	73802020096
Nokia 6220	73802190096
Nokia 5100	73802160096
Nokia 8910i	73802300096
Nokia 3530	73802070096
Nokia 6600	73802220096
Nokia 3650	73802150096
Nokia 6610	73802230096
Nokia 7210	73802260096
Nokia 3510i	73802050096
Siemens S55	73804140096
Siemens M55	73804090096
Siemens SL55	73804200096
Siemens MC60	73804110096
Motorola T720	73801040096
SonyEricsson T610	73805030096
SonyEricsson Z600	73805060096

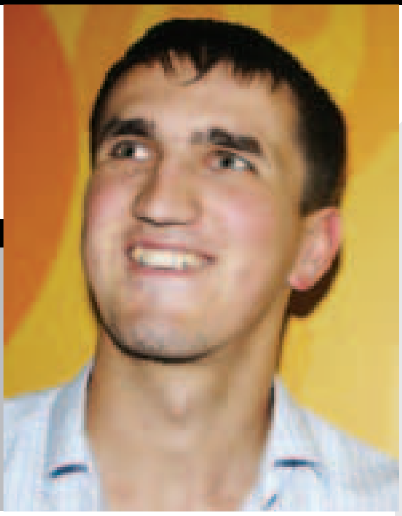






КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Когда вы будете держать этот журнал в руках, российская делегация уже вернется из Америки с чемпионата Quake Con 2004. Там же состоятся соревнования по новехонькой Doom III, и, возможно, эта игра станет ведущей на последующих турнирах в классе 3D-шутеров. Как выступили отечественные бойцы и насколько сбалансированным оказалось долгожданное творение id Softare, вы узнаете из следующего номера «Страны». А сегодня в выпуске: репортаж с WCG 2004 Baltic, результаты WC3 Masters #10, интервью с призером российских отборочных WCG и тактика за Нежить в Warcraft III: The Frozen Throne.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 BALTIC PRELIMINARY

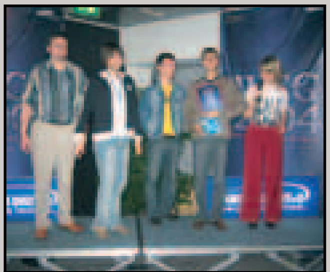
18 июня в Вильнюсе (Литва) в гостинице Reval Hotel Lietuva состоялся финал балтийских отборочных на World Cyber Games по Counter-Strike 5x5. Три сильнейших команды из Латвии и Эстонии, а также четыре клана из Литвы разыграли путевку в Сан-Франциско, где в октябре пройдет самый престижный турнир года. Призеры в дисциплинах Warcraft III: The Frozen Throne и Unreal Tournament 2004 определились ранее – в этих номинациях на Grand Final отправится по одному дуэлянту от каждой страны. А вот за единственную квоту в «Контре» борьба завязалась нешуточная. После группового раунда выявились четыре полуфиналиста, причем два литовских клана встретились между собой уже в первом туре плей-офф. Еще одну пару представляли участники из двух других государств. В общем зачете, как и двенадцать месяцев назад, победу одержала команда из Латвии – Eclipse (на WCG 2003 Baltic «золото» досталось rpsn). ■

Рижанин Eliam является лучшим игроком в UT в Прибалтике. В 2003 году он защищал честь своей страны на WCG Grand Final, но не смог выйти из группы. Ему не хватило двух фрагов для победы над россиянином Navigator'ом.

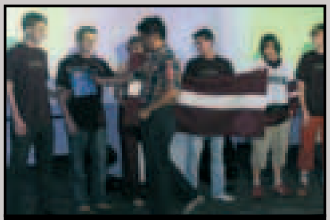
ИТОГИ WCG 2004 BALTIC ПО COUNTER-STRIKE 5X5:

1 место – Eclipse (Латвия) – $1000 + 5 телефонов Samsung SGH-X450 + путевка в США;
2 место – aSq.sYnck (Эстония) – 5 телефонов Samsung SGH-X450;
3 место – Mirk Nuo (Литва) – 5 плееров Samsung.

Результаты остальных номинаций:
Warcraft III: The Frozen Throne 1x1: – KoA.Acid (Латвия), uMnoc (Эстония), reseT.3BEPb (Литва);
UT2004 1x1 – Eliam (Латвия), Muzzle (Эстония), nGa.Respawner (Литва).
Помимо путевок в США, победители получили в подарок мобильные телефоны и мониторы Samsung.



Награждение победителей WCG 2004 Эстония – на сцене Muzzle (UT2004).



Eclipse – сильнейшая в Прибалтике команда по Counter-Strike.

VIRTUS.PRO В МИРОВОЙ ДЕСЯТКЕ

Крупнейший в мире портал, посвященный Counter-Strike, Gotfrag. com, обновил рейтинг лучших CS-кланов. После успешного выступления Virtus.Pro на Electronic Sports World Cup 2004 сильнейшая российская команда пробилась в Top 10 на планете. Первую строчку, что уже стало привычным, занимает шведская Schroet Kommando. Кстати, организаторы всех престижных чемпионатов перед проведением посева участников руководствуются исключительно данными Gotfrag.
В европейском рейтинге Virtus.Pro подскочила на шестое место. За океаном прочное лидерство удерживает TSG, следом идет Rival, а вот знаменитая 3D находится лишь на третьей позиции. ■



Несмотря на уход Element'a, SK.swe остается сильнейшей в мире командой.

МИРОВОЙ РЕЙТИНГ ОТ GOTFRAG.COM:

1) Schroet Kommando (Швеция);
2) Titans (Дания);
3) NoA (США-Норвегия);
4) spiXel (Швеция);
5) TSG (США);
6) Mousesports (Германия);
7) Mibr (Бразилия);
8) Eyeballers (Швеция);
9) Virtus.Pro (Россия);
10) Astralis (Финляндия).

International Ranking - Counter Strike
July 2004

1.	Schroet Kommando Sweden	9.2	194	0	30	1381.4
2.	The Titans	3.7	61	0	13	1294.0
3.	a-Losers MSI	8.2	118	5	40	1253.8
4.	mousesports	10.6	193	4	42	1228.7
5.	GoodGame	18.2	297	5	61	1223.1
6.	Destination Skyline	2.2	38	0	7	1222.8
7.	Team 3D	8.4	142	3	42	1207.5
8.	Gamers.ru	1.8	29	0	8	1208.8
9.	Four Kings	5.6	93	8	38	1182.5
10.	Against All Authority	17.1	274	2	88	1166.5
11.	zEx	8.8	141	2	47	1177.7

Альтернативный CS-рейтинг от Cyberleagues.

РЕЗУЛЬТАТЫ WC3 MASTERS #10



Состоялся очередной, десятый по счету, международный онлайн-турнир по Warcraft III: The Frozen Throne – WC3 Masters. В этот раз в розыгрыше участвовало более 200 геймеров. Российские дуэлянты выступили в звездном составе, но особых успехов не добились. Чемпион WCG 2004 RP, **64AMD.Caravaggeo** показал крайне невыразительную игру, уступив уже во втором раунде корейцу SK.Select'у. Лучше всех выступил 4x.Cherep, одолевший пятерых соперников, но и ему азиатский боец оказался не по зубам. Последний же в итоге добрался до полуфинала, где с крупным счетом слил будущему чемпиону турнира, французу ToD'у. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ WC3 MASTERS #10

1 место – aT.ToD (Франция);
2 место – SK.HeMaN (Швеция);
3-4 места – SK.Select (Южная Корея), Vankor (Греция).
На диске к журналу вы найдете самые интересные риплеи с турнира.

JOINT OPERATIONS ИДЕТ В МАССЫ

Недавно вышедший тактический шутер Joint Operations: Typhoon Rising («Миротворцы: Операция «Тайфун» в России») сразу же получил признание фанатов командных сражений. Дошло до того, что крупнейшая киберспортивная организация CPL в рамках чемпионата CPL Summer 2004 проведет соревнования по новому проекту NovaLogic. Формат состязаний довольно необычный – за несколько дней до начала мероприятия будут отобраны 150 желающих, которые впоследствии устроят самую масштабную на сегодняшний день битву. Все участники после окончания матча получат памятные призы, ну а у Joint Operations есть все шансы попасть в историю в качестве рекордсменки по многопользовательской зарубе. ■



В Joint Operations сыграют на CPL Summer 2004.

НА НАШЕМ CD
Английская и русская версии патча 1.16 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, демо-записи и риплеи с турниров EverLAN, WCG 2004 Baltic Preliminary и WC3 Masters #10, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

ТАКТИКА ЗА НЕЖИТЬ В WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE



Стройте Зиккураты за Некрополем, чтобы главное здание служило защитой для ваших башен. Послушники также будут в безопасности.



Классический наземный штурм. Только вместо Могильщиков в атаку брошены Вурдалаки.

Наиболее важные шаги в развитии за Нежить: Зиккурат, Склеп, Алтарь тьмы, Кладбище, Древнее захоронение, Чертоги мертвых, Бойня. Постоянно следите за индикатором расходов и достраивайте Зиккураты. Если вы собираетесь нападать с помощью армии Могильщиков, не забудьте создать дополнительный Склеп. Перед нападением покупайте для героя Жезл некромантии. Свитки лечения брать не стоит, так как магия Рыцаря Смерти отлично исцеляет дружественные войска.



С помощью Горгулий уничтожайте нейтральных монстров, неспособных атаковать воздушные цели.

На ESWC 2004 участвовало более пятидесяти сильных дуэлянтов в Warcraft III и как минимум десять из них были достойны первого места. Так не считал лишь корейский киберспортсмен aT.FoV – «темная лошадка» соревнований. Его феноменальная тактика за Нежить заставила многих фаворитов паковать чемоданы на ранней стадии турнира, и даже прошлогодние призеры оказались вынужденными сложить свои знамена. Далее вас ждет детальный анализ стратегии новоиспеченного чемпиона.

В начале игры вам доступны Некрополь, три Послушника и Вурдалак. Последнего отправьте рубить лес, параллельно запустив строительство Склепа, и наймите еще двух добытчиков золота. Появившимся тружеником поставьте Зиккурат и посылайте в рудник. Пятому рабочему прикажите создать Кладбище и только тогда, с накоплением достаточного количества ресурсов, возводите Алтарь тьмы. К этому времени у вас появятся Склеп и Зиккурат. Начните покупать Вурдалаков (до четырех штук), которые пригодятся вам в качестве дровосеков. Не забудьте нанять еще одного Послушника для разведки местности и проверки деятельности противника. Когда постройка Алтаря приблизится к завершению, позаботьтесь о третьем Зиккурате. Тем самым вы обеспечите себя пищей на несколько минут вперед. Первым героем выбирайте Короля Мертвых (стартовая способность – Ледяная звезда) и сразу же возводите Древнее захоронение. После этого сделайте передышку, дожидаясь, пока ресурсы позволят вам усовершенствовать главное здание до Чертогов мертвых. Наверняка у вас на базе появится лазутчик врага – обычно это Вурдалак или Послушник. Используйте героя, чтобы отогнать неприятеля и не дать ему раскрыть ваши планы. Приобретите в Древнем захоронении Жезл некромантии и начинайте прокачивать Короля Мертвых, нападая на ближайшие поселения нейтральных монстров. Перед атакой вызывайте скелеты, не забывая отводить их в тыл при получении ими сильных повреждений.

Наймите еще несколько Вурдалаков (до восьми в общей сложности), а также преобразуйте один-два Зиккурата в Башню духов или Башню неруба. Очистите ближайший рудник от местных обитателей и разбивайте дополнительную базу. Далее возможны несколько вариантов развития боя.

Тактика 1.

Копите армию из Горгулий (заблаговременно постройте второй Склеп). Данная стратегия наверняка успешна против всех рас, кроме Ночных Эльфов, так как первоначальный юнит последних – Лучница, способная атаковать воздушные цели. Если ваш соперник – Нежить, убедитесь, что враг не готовит вам сюрприз из толпы Могильщиков. Если вам удастся застать противника врасплох, Горгульи разберутся с постройками неприятеля в считанные секунды. А вот против наземных войск эти летающие создания малоэффективны.

Тактика 2.

Произведите усовершенствование Чертогов мертвых до Темной цитадели и постройте Бойню (две, если позволяют средства), где сразу исследуйте Сфинкса. Наймите второго героя – им должен стать Рыцарь Смерти (стартовая способность – Лик смерти). Основу вашей армии составят 5-6 Могильщиков и 4-5 Обсидиановых статуи. Перед решающим штурмом захватите с собой Вурдалаков. Если силы противника превосходят ваши и у неприятеля множество Колдунов, превращайте ваши статуи в Сфинксов, которые сжигают вражескую магию. Данная тактика наиболее универсальна в отличие от рискованного первого варианта. ■

Если у вас иссяк рудник и не хватает ресурсов на постройку дополнительной базы, единственный выход – уничтожать нейтральных монстров. Помимо очков опыта для героя вы будете получать небольшое количество золота и довольно быстро сможете накопить на Некрополь. Цифра, появляющаяся над головой убитого зверя, означает число монет, упавших в вашу копилку.

ЗВЕЗДЫ WCG 2004 RP: SPANK, БРОНЗОВЫЙ ПРИЗЕР ПО UT2004

«Страна Игр»: Привет, расскажи немного о себе.

Spank: Зовут меня Юрий Милютин, мне 16 лет, в этом году закончил школу, недавно поступил в университет. Занимаюсь тяжелой атлетикой (на любительском уровне), обожаю музыку – сам играю на кларнете.

«СИ»: Поведай читателям журнала, как стал геймером.

Spank: В 11 лет я впервые посетил компьютерный клуб, где познакомился с Quake 2. Сразу начал тренироваться. Играл три дня в неделю по часу. Затем вышла Quake III Arena, но ей я уделял не много времени. Зато часто тусовался с челябинской комьюнити. Когда появилась Unreal Tournament 2003, мы с другом Pivash'ом решили серьезно подойти к совершенствованию своих навыков. Позже к нам присоединились Sega и oUCh, и процесс пошел. Ездили на екатеринбургские турниры, и я почти всегда выигрывал. В 2003 году я успешно прошел городскую квалификацию на World Cyber Games, но не был допущен в финальную часть из-за юного возраста. Даже с Милой Масиной долгое время переписывался, пытаясь решить проблему, но ничего не помогло. Тогда я перестал играть. А с релизом Unreal Tournament 2004 стал усиленно тренироваться, чтобы достойно выступить на WCG 2004 RP. Перед отборочными я сливал все товарищеские дуэли, но итог оказался удачным.

«СИ»: Как себя чувствовал перед соревнованиями?

Spank: Честно говоря, я настраивался на третье место, но даже оно представлялось маловероятным. Хотя я и много готовился к квалификации. Из фаворитов тренировался только с тремя дуэлянтами: Sega, b100.Dracula и b100.Sanek. Об уровне игры московских и питерских бойцов знал лишь по немногочисленным демкам и рассказам парней из клана b100.

«СИ»: Чем для тебя является поездка в США? Что думаешь о зарубежных геймерах?

Spank: Во-первых, это мой первый выезд за границу, и, что очень радует, все бесплатно. Посмотреть на страну, конечно, интересно, но я тренировался полтора года не для того, чтобы устроить себе американские осенние каникулы. Выложусь на чемпионате на полную катушку. Что же до сильнейших иностранных дуэлянтов – я видел демки почти всех и даже сейчас не упускаю возможность посмотреть на их стиль игры.

«СИ»: Как будешь готовиться к финальной части чемпионата?

Spank: Одноклановцы понимают серьезность моего успеха, ведь челябинские игроки (я и M19*400kg) впервые поедут на WCG Grand Final. Уже сейчас земляки (Sega, Pivash, Ouch) помогают мне тренироваться. Мы базируемся в лучшем компьютерном клубе города «бо4ka.ru» и имеем возможность бесплатно играть. За две недели до поездки в США я продолжу подготовку вместе с Brazor'ом и Navigator'ом.

«СИ»: Твое мнение о WCG 2004 RP?

Spank: Прежде я не был на чемпионатах подобного масштаба. Очень понравилось, получил кучу впечатлений. Небольшие минусы – отстойные звуковые карты на компьютерах, громкая музыка в помещении и ведущий, описывающий ход сражения. Например, в финале лузеров против Navigator'a отчетливо слышалось все исходящее из уст комментатора.



Spank на WCG 2004 RP, уже будучи обладателем заветной путевки в Америку.

«СИ»: Что ты думаешь о поражении Askold'a и о словах Navigator'a, когда в одном из интервью он отметил якобы простых соперников на твоем турнирном пути?

Spank: Я уважаю Askold'a как игрока и, признаюсь, учился играть на карте DM-1on1-Roughinery по его демкам. Однако, послушав питерца перед соревнованиями, был немного шокирован его отношением к соперникам. Думаю, он слишком завысил самооценку и был наказан.

Теперь вернемся к словам в мой адрес. После завершения WCG 2004 RP я много раз выслушивал одно и то же: «Если бы не легкая турнирная сетка, то Spank вряд ли бы пробился в тройку».

Прекрасно понимаю, «элите» unreal-комьюнити сложно смириться с тем, что абсолютно неизвестный паренек из глубинки смог выбить многих фаворитов и выиграть квоту на Grand Final. Свою дорогу к путевке легкой не считаю. В первом туре мне попался представитель Краснодара, легкая победа. В следующем раунде – Sega, постоянный спарринг-партнер, с которым хотелось встречаться меньше всего, так как на тренировках я уступал ему с разгромными счетами. Третий круг – Askold, главный фаворит WCG 2004 RP, трехкратный чемпион по Unreal Tournament. Можно сказать, мой вдохновитель. Четвертым соперником был M19*Awar, очень сильный игрок, чьи дуэли с CaS'ом (пятнадцатилетний победитель всех недавних состязаний Санкт-Петербурга, не имевший право участвовать в отборочных из-за возраста) всегда заканчивались с минимальным разрывом по очкам. В этом матче я волновался не на шутку. Наконец, в финале виннеров мне противостоял FM.Brazor. Помню, за два часа до отъезда в Москву я посмотрел его демки с европейского турнира ESL и был ошарашен меткостью стрельбы питерца. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с Quake Con 2004, обзор CPL Summer 2004, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

16-ЛЕТНЕГО УХАЖЕРА ЛОВИЛИ 3 МЕСЯЦА

Ровно 90 дней потребовалось сотрудникам отдела «К» (преступления в сфере высоких технологий) российского МВД, чтобы вычислить и арестовать чрезвычайно скрытного и осторожного интернет-мошенника. Их удивлению не было предела, когда выяснилось, что этим хитрецом оказался 16-летний школьник из Лениногорска.

Парень действовал очень аккуратно. Он организовал сайт, предлагающий недорогие услуги веб-дизайна, и честно выполнял эту работу. Когда же приходило время рассчитываться, хакер использовал программу собственной разработки, считывающую всю персональную информацию владельца кредитки.

Завладев нужными данными, школьник легко тратил чужие деньги на компакт-диски, компьютерную литературу и лицензионные программы. Погорел же юный хакер после того, как заказал своей подружке доставку целого грузовика роз из Голландии.

ПОЛСОТНИ САМЫХ КРУТЫХ ИЗ БРИТАНИИ…

50 самых лучших сайтов по версии авторитетного издания Time



(http://www.time.com/time/techtime/200406/) – это интересная, но крайне сомнительная подборка ссылок. Особенно для пользователей Рунета. Скажем, лидерство BBC (http://www.bbc.co.uk) в разделе «Новости и информация» сомнений, наверное, не вызовет, но вот то, что второе место отведено проекту Bloglines.com (интегратор онлайновых дневников – blog'ов), уже кажется странным.

В более интересной нам номинации «Просто развлечения» тоже полным-полно неожиданностей. Ни один чисто игровой сайт тут не упоминается. С большой натяжкой, с нашей точки зрения, игровыми можно признать два флэш-проекта: анимированный чат There.com (http://www.there.com) и простейшую аркаду Fly Guy (http://www.trevorvanmeter.com/flyguy). Ну и, наверное, занявшую пятое место Puzzlepirates (http://www.puzzlepirates.com) – многопользовательскую онлайновую ролевую игру, скриншот из которой мы здесь и приводим. Думается, взглянув на него, вы сразу поймете, почему хит-парад сайтов Британии, составленный Марианной Бюхнер из «Тайм», нам не указ.

ИНТЕРАКТИВНАЯ РЕКЛАМА?..

Если заглянуть на http://subservientchicken.com, нас встретит… «Подчиняющийся цыпленок» (Subservient Chicken) – человек в нелепом курином наряде. Несчастный выполняет письменные команды посетителей сайта, отданные, увы, на английском.

Игра, если так можно назвать это развлечение, сделана с использованием технологии Flash и уже в первые месяцы своего сетевого бытия привлекла на сайт миллионы посетителей. Что интересно, «Цыпленок» живет и развивается. Его создатели коллекционируют запросы (первоначально актер вы-



полнял всего несколько команд) и регулярно дополняют набор его движений. Сегодня, после того как проект пожил в Интернете достаточно долго, у «Цыпленка» образовался необычайно широкий набор действий – почти все, что только может прийти в голову миллионам человек.

Из новых пользовательских команд, стоит попробовать burger runch, hard rock, Die, Rap или break dance (внимание – регистр имеет значение!).

И теперь самое смешное: «Подчиняющийся цыпленок» – это всего лишь новая форма онлайновой рекламы сети закусочных Burger King. Кстати, в команде разработчиков «Цыпленка» дизайнер, создававший образы персонажей в «Терминаторе» и «Парке Юрского периода». Эх, была бы вся реклама такой!..

FREEWARE DOWNLOAD

«СЛОВАРЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕРМИНОВ»

http://dimitrissoft.narod.ru/dictionary.zip

Англо-русский и русско-английский словарь компьютерных терминов. Более 3500 слов, удобный поиск. Возможность самостоятельного пополнения словаря, интуитивно понятный интерфейс. Must have для любителей зарубежных сайтов. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 327 Кбайт
10

EMAIL REMOVER 3.0

http://downloadcenter1.com/eremover/email_remover.zip

«Убей спам, прежде чем он убьет тебя!». Именно так работает эта утилита, причем спам удаляется прямо с почтового сервера, не накручивая нам дорогостоящий трафик. Бесплатный ключ к программе – на http://email-remover.com. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1500 Кбайт
10

SMALL PROXY 1.3

http://www.smallproxy.narod.ru/DownLoads/SetupSmallProxy.exe

Персональный прокси-сервер заметно ускорит работу в Интернете и сэкономит трафик. Он интеллектуально удалит баннеры, оптимизирует запросы браузера и заблокирует ненужные транзакции, осуществит локальное кэширование DNS. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 590 Кбайт
8

ВИРТУАЛЬНЫЕ ДНЕВНИКИ ВРЕМЕННО ЗАКРЫЛИСЬ

Один из популярнейших проектов Интернета LiveJournal («Живой журнал», http://www.livejournal.com) надолго пал жертвой массированной DoS-атаки (отказ от обслуживания) и тысячи пользователей этого сервиса утратили доступ к своим дневникам. Администраторы проекта успокаивают недовольных, обращаются в ФБР и обещают все быстро наладить: «Нас «загасили» не хакеры. Если хакеры – это те, кто замыкает провода и крадет машины, то напавшие на нас, лишь режут шины ножами, которые они даже не сами сделали».

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

...К 2010 году количество пользователей Интернета в России может достигнуть 50 миллионов человек. Сегодня их число оценивается в 10-13 миллионов.

...Согласно оценкам экспертов по безопасности, каждый третий компьютер, имеющий выход в Интернет, заражен вирусом-трояном и «шпионит» за своим владельцем.

...Комиссия по энергетике и предпринимательству Палаты представителей конгресса США одобрила законопроект, устанавливающий ответственность за распространение программного обеспечения, принудительно навязывающего пользователям свои услуги (то есть «spyware» – «шпионского ПО»).

...По данным опросов европейцев, лучшее «качество жизни» имеют жители Канады (такого мнения придерживаются 42% опрошенных), затем Франции (35%) и Испании (29%). Великобритания и США делят четвертое-пятое место. Россия и Китай замкнули это список (по 1%).

...78% пользователей заявляют, что они удаляют спам, как только он попадает на компьютер, и не читают эти сообщения. А вот 20% соглашаются покупать рекламируемые спамерами товары.

...Разработан гормональный препарат под названием PT-141, который достоверно является высокоэффективной «Виагрой» для женщин.

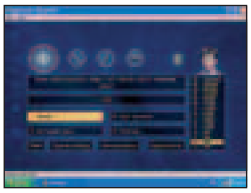
...Более 18 миллионов человек используют веб-камеры во время общения в Интернете.

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Да, горячие финские программисты постарались – зараза Crimsonland расползлась по всей редакции. Впрочем, чуть-чуть эротики и обновленная классика тоже многим придутся по вкусу.

«ЭРОТИЧЕСКИЙ МИЛЛИОНЕР»

http://nikolay-ivanov.narod.ru/millioner/millioner_1_4.exe



Аналог популярного телешоу «Кто хочет стать миллионером?» с уклоном в легкую эротику. Есть приличный звук, возможность игры на время, встроенный редактор позволит изменить и добавить вопросы, а также призовые картинки. Дополнения ищите на http://nikolay-ivanov.narod.ru. ■

SEAFIGHT PRO

http://v-isa.narod.ru/soft/sfpw.rar



«Морской бой» 15x15 с функциональными объектами (крест, авианосец, база, мина, антирадар, бомбер) и обычными судами. Есть выбор уровня интеллекта компьютера, предусмотрены широкие возможности настройки геймплея. Игра – лидер загрузок многих онлайновых коллекций софта. ■

TRUBIS

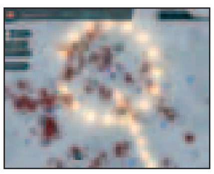
http://takegame.ru/arcade/gam/trubis.zip



Trubis – клон тетриса. Суть игры в том, что из кусочков труб, падающих в стакан, необходимо собирать замкнутые системы, после чего они автоматически удаляются. В процессе игры набираются очки и изменяется «уровень». Процесс идет до тех пор, пока стакан не заполнится. ■

CRIMSONLAND

http://www.astatix.com/crimsonland.exe



Совершенно убойный шутер, улучшенный клон Phobia II: толпы пришельцев и мутантов противостоят главному герою с богатым арсеналом оружия. Но в Crimsonland введен режим квеста, при котором зарабатываются «перки», позволяющие повысить уровень и приобрести новые навыки. ■

FREEWARE DOWNLOAD

RESOURCE HACKER 3.4

http://www.users.on.net/~johnson/resourcehacker/reshack.zip

«Похититель ресурсов» извлекает из исполняемых и ресурсных файлов (.exe и .res) картинки, иконки, звуки, текст и прочие ценности. Позволит просмотреть или проиграть найденные «ресурсы», переименовать, удалить и сохранить. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 541 Кбайт

9

MATRIX 5LESS 1.3

http://www.romanhome.nm.ru/Matrix5Setup.exe

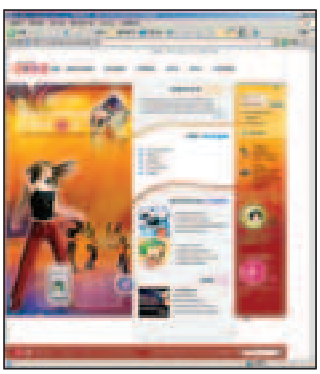
Пик популярности «Матрицы» пройден, но этот стильный «матричный» скринсейвер с множеством настроек, наверняка украсит вашу машину. Он работает в двух режимах: эмуляция «кода» и слайд-шоу произвольных картинок пользователя. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 400 Кбайт

8

LG РАСШИРЯЕТ ГРАНИЦЫ СЕРВИСА

В августе по адресу http://www.wowlg.ru появится новый ресурс, призванный обеспечить всесторонней поддержкой и множеством развлечений пользователей сотовых телефонов марки LG.



WOWLG – это огромное разнообразие услуг. Благодаря удобной системе поиска и сравнения разных моделей, вы без труда получите информацию о мобильных телефонах LG и сможете подобрать наиболее подходящую для вас модель. Также вы сможете загрузить понравившиеся полифонические мелодии разных музыкальных направлений, создать на сайте собственный фотоальбом, воспользовавшись редактором фотографий, и в реальном времени смотреть телепередачи прямо по мобильнику (при поддержке оператором). Специальный форум, размещенный на сайте, дает возможность пользователям обмениваться мнениями и получать квалифицированные консультации представителей компании LG. Думаю, многим должны прийтись по вкусу разнообразные красочные анимационные заставки. Причем есть возможность создать собственный ролик. Не забыта и возможность закачки игр, необходимого ПО или инструкции для вашего аппарата. После открытия сайта зарегистрированные пользователи в течение 3-х месяцев смогут воспользоваться всеми услугами бесплатно согласно начислению баллов, а также отправлять SMS знакомым и друзьям. В это время есть шанс получить сразу 200 премиальных баллов!

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

Собственные национальные домены есть более чем у 240 стран. Это, скажем, ru у России, de у Германии, zw у Зимбабве. Свой домен есть даже у Палестинской автономии – ps и у уже несуществующего СССР – su.

Но вот парадокс, довольно крупная страна, к которой в последний год приковано внимание всего мира, – Ирак – своего «национального домена» iq до сих пор не имеет. И его компании и организации пользуются в Интернете международными доменами типа com или org. Такая ситуация сложилась по очень простой причине. Организация, регистрирующая домены – Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN), базируется в США. А Ирак имел со сверхдержавой весьма натянутые отношения, вот, как говорится, и пролетел. Теперь, после «победы демократии» в Ираке, у страны наконец-то появился шанс обзавестись собственным доменом.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В среднем 42% всех установленных в мире программ и операционных систем являются нелегальными (пиратскими) копиями. Лидируют по этому показателю Россия и Китай, где доля нелегальных программ доходит до 90%.

...Украинец Дмитрий Халаджи попал в Книгу рекордов Гиннесса, поскольку смог поднять мизинцем правой руки груз весом в 151 килограмм.

...23-летняя студентка из Сингапура побила мировой рекорд написания SMS, напечатав на мобильнике 26 слов за 43 секунды.

...Состоялся первый в мире космический полет частного пилотируемого аппарата Space Ship One. Корабль поднялся на высоту 100 км, пробыл там чуть больше трех минут и приземлился в пустыне Мохаве в Калифорнии. Полеты считаются «космическими», если достигается высота в 100 км, что соответствует минимальному перигею искусственного спутника Земли.

...Каждый час на Земле вымирает 3 вида растений и животных.

...С большой вероятностью на лунах Юпитера есть жизнь.

Washington ProFile (http://www.washprofile.org), КМ.Ру (http://www.km.ru), «Компьюлента» (http://www.compulenta.ru), «Известия Науки» (http://www.inauka.ru)

ШЕСТЬ «ДОЛОЙ», КОТОРЫЕ ЭКОНОМЯТ

Порой к нам поступают весьма необычные вопросы. На первый взгляд они невероятно просты. И ответ на них вроде бы очевиден: «да, можно...» или «нет, нельзя...». Но стоит всерьез задуматься, как немедленно выясняется: и проблема такая есть, и пути ее решения интересны большинству читателей, а не только автору «наивного» вопроса.

Именно так некий Мерлин (merlin@atknet.ru) инициировал мозговой штурм среди экспертов нашей рубрики, невинно поинтересовавшись: «Я несколько лет использовал модем для подключения к Сети, а недавно подключился по телевизионному кабелю. В результате чего плачу теперь за входящий трафик. Поэтому хочу спросить: не подскажите ли, как-нибудь можно уменьшить входящий трафик (с помощью какой-нибудь программы или еще как)?». Вопрос действительно забавный, как «уменьшить входящий трафик», если это именно те данные, что поступают из Интернета по запросам пользователя? Как говорится, что хотел, то и получил. И первый вариант ответа был негативный – «нет, нельзя». Но затем наступило просветление и способы «экономии входящего трафика», подтвержденные личным опытом, посыпались как из рога изобилия. Так что окончательный ответ таков – существенно уменьшить входящий трафик вполне по силам даже начинающему пользователю. Вот несколько советов, которые, как мы надеемся, помогут сэкономить от 10% до 40% трафика и, следовательно, денег на его оплату.

ДОЛОЙ «КРАСОТУ»!

Проще всего отказаться от получения из Интернета заведомо ненужной «информации». Например, при серфинге (просмотре сайтов) совсем необязательно закачивать все рекламные баннеры, анимационные ролики или картинки. Это убережет 5-15% трафика. Включить нужные опции можно вручную (в Internet Explorer'e это вкладка «Сервис» -> «Свойства обозревателя» -> «Дополнительно» -> «Отображать рисунки») или



применить специальные утилиты. Последний путь намного эффективнее, так заодно можно побороть всплывающие окна, запретить исполнение Java, загрузку фоновой музыки и картинок, и многое другое.

Утилиты такого рода – это, скажем, AdsCleaner (http://www.adscleaner.com/site/ru/index.html), FireBall Extra (http://dj-yuran.chat.ru/help.html) и аналогичные.

ДОЛОЙ ЗАРАЗУ!

Весьма заметно «жрут трафик» шпионские программы, которые поселяются на компьютере и тайком от пользователя закачивают рекламу или отправляют в Сеть его конфиденциальную информацию. Лекарство от этой напасти – программы типа Ad-aware (http://www.lavasoftusa.com/software/adaware/), SpywareStopper (http://www.spyblockersoftware.com) и другие spyware-блокираторы.

Вирусы (троянцы, черви и прочая напасть) к категории spyware относить не принято, однако их присутствие на компьютере не только создаст неполадки и перебои в работе, но и вызовет заметный рост трафика. Так что, как ни странно, хорошему антивирусу по силам уменьшить «счет за Интернет». Какой именно софт выбрать – дело вкуса, но, к примеру, немецкий AntiVir (http://www.free-av.com) или чешский AVG (http://www.grisoft.com/us/us_dwnl_free.php) зарекомендовали себя быстрыми, надежными и, что немаловажно, бесплатными борцами с компьютерными паразитами.

ДОЛОЙ СПАМ!

Спам – настоящая беда. По разным оценкам, до половины всего трафика Глобальной сети сегодня приходится на массовую рассылку «не заказанных рекламных посланий». Если ваш e-mail «засвечен» у спамеров, то их письма заметно накрутят счетчик входящего трафика. Даже 30-40 рекламных e-mail'ов в день, полученных пользователем, это бессмысленная потеря 25-40 Мбайт трафика в месяц (5-8 часов полноценной сетевой игры!..).

Большинство спам не читает, а просто удаляет его. Для экономии лучше всего удалять рекламные послания непосредственно на почтовом сервере, а не после загрузки всей корреспонденции на компьютер, как предлагают многие программные спам-фильтры. Сократить ущерб от спама можно вручную. Например, если для получения почты вы используете The Bat! (http://www.ritlabs.com/en/products/thebat/), то его «Диспетчер» (горячие клавиши Ctrl+F2) позволит просмотреть все полученные письма и удалить ненужные прямо на сервере.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЭКОНОМИСТЫ

Существуют своеобразные «комбайны» на ниве экономии трафика. Они не только отсеивают рекламу, но и оптимизируют запросы браузера, удаляют лишнюю информацию из HTTP – заголовков и вообще проводят массу невидимой пользователю, но весьма полезной работы. Результат их активности – стабильная экономия от одного до десяти процентов трафика на каждом действии пользователя. Так работает, например, «народный» SmallProxy (http://www.smallproxy.narod.ru/index.html).

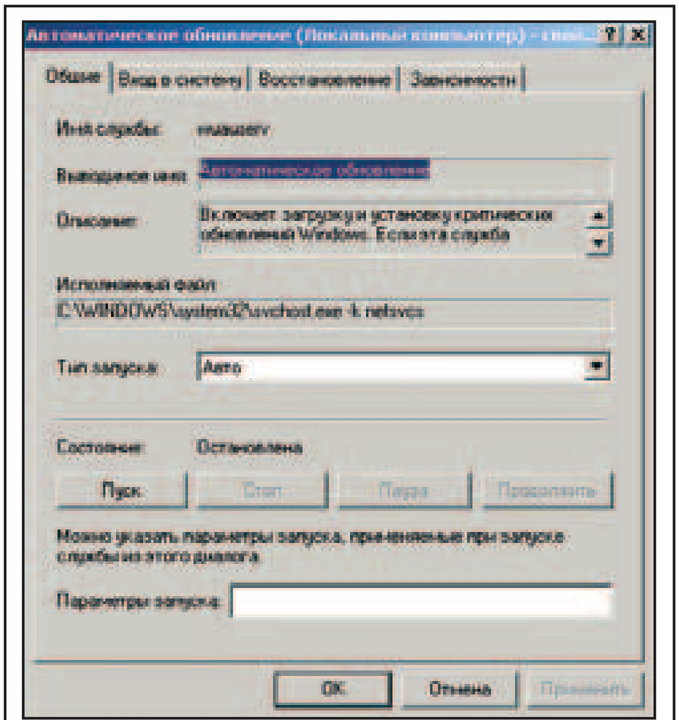


Доступ к почтовому ящику через веб-интерфейс – тоже хорошая возможность сэкономить трафик («зашли – посмотрели – удалили лишнее – загрузили нужное»).

Но, как всегда, проще воспользоваться специализированной программой, которая покажет, что лежит в почтовом ящике, и удалит ненужное прямо на сервере. Одна из лучших программ такого рода – это E-Mail Remover (http://email-remover.com), в котором сочетаются простота, гибкость настроек, бесплатность и отличная функциональность.

ДОЛОЙ ОБНОВЛЕНИЕ!

Многие современные программы самостоятельно проверяют наличие обновлений и заплаток на материнских сайтах и, если таковые обнаруживаются, загружают их на компьютер пользователя. По умолчанию опция «автообновления» обычно активна и хорошо, если разработчики предусмотрели запрос разрешения на закачку некоторого количества мегабайт. А ес-



ли нет? Увы, такая негласная забота о нашем удобстве сильно «накрутит счетчик», хотя, возможно, вы и не планировали что-то там обновлять...

В Windows последних версий, включая XP, также встроена возможность обновления операционной системы и ее отдельных компонентов через Сеть, что неминуемо создаст большой трафик, если будет работать в автоматическом режиме. Всю эту активность следует взять под контроль («Панель управления» -> «Администрирование» -> «Службы»). Режим автоматического обновления разумно оставить для антивируса, блокираторов шпионских модулей и других программ, обеспечивающих текущую безопасность. Остальное ПО, включая игры, лучше всего апгрейдить с компакт-дисков, прилагаемых к компьютерным и игровым журналам, вроде нашего. Так выйдет куда дешевле.

ДОЛОЙ НЕВЕРНУЮ ИГРОВУЮ КОНФИГУРАЦИЮ!

Час игры в сетевой шутер (CS, UT и прочие) – это 5-6, а то и все 8 Мбайт трафика. Разница в 3 Мбайта весьма заметна – почти 40%! Откуда же она берется?

Во время игры компьютер пользователя непрерывно обменивается информацией с игровым сервером. Размер пакета данных неизменен, а вот частота обмена может меняться в зависимости от настроек. Эту самую «частоту» и стоит отрегулировать, уменьшив до приемлемого значения (пока не появится заметный лаг). Определить этот уровень проще всего экспериментально, изменяя нужные параметры через консоль (в CS, например, меняем параметр cl_updaterate в диапазоне от 1 до 101) или принудительно указывая игре все более медленный тип соединения (T1 -> ISDN -> 56 Kb).

ДОЛОЙ ВСЕ!

Любые программы, требующие для работы доступа в Сеть (интернет-пейджеры типа ICQ, сборщики новостей, утилиты «точного времени», сетевое радио и так далее), генерируют постоянный и часто весьма существенный объем входящего трафика. Конечно, одна такая программа «съест» его немного, а вот если их запущено пять-шесть штук одновременно? В этом случае серьезный входящий трафик «образуется» даже при полном бездействии пользователя.

Избежать ненужных трат просто. Проконтролируйте свою активность, прикиньте, что необходимо, а без чего можно обойтись и безжалостно уберите все ненужное из «Автозагрузки» Windows или соответствующих подразделов системного реестра (Run, RunOnce, RunOnceEx и других). Тут могут помочь утилиты типа RegCleaner (http://www.vtoy.fi/jv16) или аналогичные. ■

БЕТА-ТЕСТЫ АВГУСТА

В сегодняшней подборке решено сделать упор на бета-тесты азиатских игрушек. Все мы знаем, насколько увлечены геймеры Кореи, Китая, Малайзии и других стран этого региона (привет рубрике «Банзай!») ролевиками и стратегиями. Вот и посмотрим, что же там такого готовится к выходу. Стратегий, увы, приличных нет, а вот ролевиков – более чем...

PRISTON TALE

Очередной корейский проект из подвида 3D-MMORPG вошел в стадию активного и открытого бета-теста (http://eng.pristontale.com). Игрушка сделана весьма профессионально и, как хвастливо отмечают разработчики, по техническим характеристикам и графическим наворотам намного превосходит EverQuest (хотя на сегодняшний день этим вряд ли стоит особенно хвалиться – прим. ред.). И в самом деле, «летающая» по всем 360 градусам камера, приличная анимация, перепады высот ландшафта и бои в шумном и ярком аркадно-анимешном стиле выделяют Priston Tale из общей массы онлайновых ролевиков.

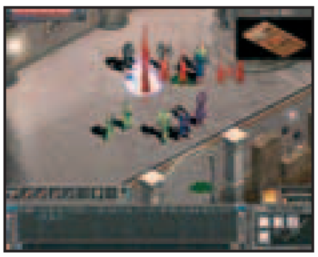
Но не только эти «изюминки» привлекут внимание к проекту. Бета-тестерам будет особенно интересно узнать, как работает и, что важнее, влияет на игровой баланс предоставленная игрокам возможность самостоятельно изготавливать оригинальный набор «оборудования» для персонажа (оружие, броня, артефакты). Не менее интересно попробовать систему смены класса героя, что, по идее, должно хотя бы частично избавить от монотонного процесса прокачки, типичного практически для любой ролевой игры. В это можно поверить, если учесть, что для каждой расы в Priston Tale доступно 4 начальных и 12 высших классов.

Участие в тестировании Priston Tale потребует хорошего «железа» (не ниже Pentium 4 2000 МГц, 512 Мбайт ОЗУ и видеокарты с 64 Мбайтами на борту) и напряженного даунлоада – клиент весит около 400 Мбайт.



DARK EDEN

Если все сложится удачно, то к выходу этого номера только-только поспеет завершающая стадия открытого бета-тестирования неоготической Dark Eden (http://www.darkeden.com/en/). А вот если дела у разработчиков пойдут так, как они намечают (а в это верится с трудом...), то все испытания уже завершатся и игру поделят на две части – платную и



бесплатную. Понятно, что последний вариант будет иметь ограничения в геймплее, так что всем неравнодушным к вампирам и экшнам в стиле Diablo выгодно, чтобы разработчики не торопились.

Особенно привлекателен в Dark Eden сюжет. Действие происходит в условной стране Восточной Европы Eslania, где непредвиденным образом столкнулись две расы – вампиров и людей. Играть можно за любую из сторон, так что изначально конфликт весьма необычен – мечи, ружья, вертолеты и мотоциклы против магии крови, трансформации, подземных перемещений и прочих вампирских штучек. В принципе это главное, что привлечет геймеров к этой игре, в остальном Dark Eden весьма схож с прочими онлайновыми играми этого типа (гильдии, скиллы, классы...).

Системные требования Dark Eden скромные, единственное серьезное ограничение – хороший канал связи, не хуже ISDN (т.е. не ниже 128 Кбит/с). Клиент средней увесистости – 234 Мбайт, учетная запись пользователя заводится автоматически при подключении к серверу.

CONQUER



Если не доводилось пробовать китайские игры, то Conquer (http://www.conqueronline.com) станет отличным началом. Это многопользовательский вариант hack'n'slash с некоторым уклоном в ролевую игру.

Проект рекомендуется начинающим геймерам, желающим попробовать себя на роль бета-тестера. Технически Conquer находится в высокой степени готовности, так что с этой стороны (инсталляция, соединение с сервером, решение «железных» проблем) особых подвохов ждать не приходится. В игровом плане тоже все просто, бои – это кликанье мышкой на противнике, классов всего 4, развитие линейное. Пригодится новичку и система оповещения о силе противника. Смена цвета имени с зеленого на белый, красный и, наконец, черный позволяет определить, даст ли победа над врагом достаточно очков опыта или, что скорее всего, он сам заработает эти очки на тебе. В общем, Conquer – крепкий середнячок с производящими впечатление массовыми городскими драками и весьма симпатичной графикой/спецэффектами.

Загрузка клиента довольно внушительна – 451 Мбайт.

MU



По адресу http://www.muonline.com прописана MU – еще один ролевик hack'n'slash из жизни затерянного близ Китая загадочного континента Му. Все достаточно стандартно – 4 класса, простое управление и минимальные требования к «железу» позволят играть даже на старом настольном компьютере или ноутбуке с видеоакселератором начального уровня. Немаловажный факт – уже на стадии бета-теста зарегистрировалось более 100 тысяч пользователей...

Из особенностей MU, интересных бета-тестеру, отметим невероятное количество (более 100 тысяч) сочетаний оружия, брони и вспомогательных предметов (примерно по 45 штук каждого вида). Хороша и система гильдий: их численность определяется уровнем гильдмастера (если уровень 100, то максимальная численность гильдии 10 членов, а если 150 – то 15). А отношения («мир-война» легко переключаются, что регулирует PKillng) и сражения не влияют на уровень персонажа, не влекут потери предметов, но улучшают соответствующие навыки.

Даунлоад невелик – 67 Мбайт клиента плюс еще 15 Мбайт заплатки. Отдельно предлагается 29 Мбайт музыки (смотри ftp://muonline.nefficient.co.kr/pub/muonline/Global/). ■

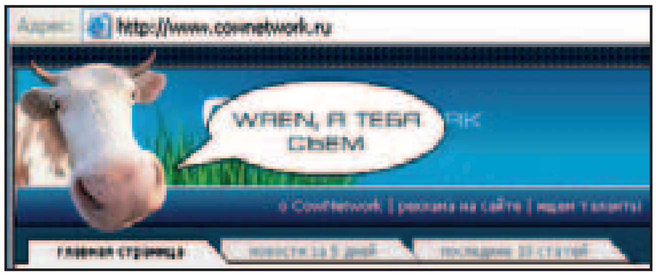
НОВОСТИ КОНСОЛЬНОГО РУНЕТА

На полную мощность заработал ресурс RPGames (http://rpgames.pristavki.com), который образовался в результате слияния сайтов jrpg.ru и darkwizards.pristavki.com. Он публикует информацию о компьютерных и консольных ролевых играх. Помимо традиционных для любого игрового сайта новостей, анонсов и обзоров, здесь вы можете найти регулярно пополняющуюся базу RPG, содержащую информацию как о самих играх, так и о компаниях, их разработавших и издавших, датах релизов и прочем. Очень неплохой специализированный ресурс с мощным движком и стильным дизайном – это вам не очередная домашняя страничка. Как всегда, напоминаю, что на http://www.pristavki.com желающие сделать свой проект о видеоиграх могут бесплатно обзавестись хостингом, а на http://forum.pristavki.com живет очень интересная тусовка консольщиков. Ходят слухи о том, что Pristavki Network в ближайшие месяц-два должны ожить и заработать в полную силу. Ждите.

Обновились и «сайты-тяжеловесы». На Game24 (он же 2G4) (http://www.game24.ru) полностью поменялся внешний вид и расширились технические возможности движка. Теперь ничто не мешает этому сайту развиваться и далее, наращивая число посетителей. Новости и обзоры публикуются здесь в больших количествах, вполне профессионально редактируются, многие авторы по совместительству работают и в «Стране Игр». А вот CowNetwork (http://www.cownetwork.ru), бывший CGN, провел апгрейд несколько раньше и теперь совершенствуется лишь по мелочам. Например, моя любимая корова на логотипе, прочитав один из номеров «Страны Игр», научилась говорить «Wren, я тебя съем!» при наведении на нее курсора мышки (это демонстрируется любому пользователю, не только работникам нашего журнала). Руководитель проекта обещает, что научит животное радовать посетителей и прочими прикольными шутками, возможно даже на игровые темы. Также на www.cownetwork.ru переехали форумы сайта http://asof.bmedia.ru.

Продолжаем рассказ об еще не упоминавшихся в журнале российских приставочных сайтах. По адресу http://www.dreamnet.ru обитают, как несложно догадаться, поклонники консоли Sega Dreamcast. К примеру, здесь вам объяснят, как выходить с ее помощью в Интернет, как использовать русифицированный умельцами бесплатный браузер и набирать кириллицу на стандартной клавиатуре для DC. В остальном здесь достаточно грустно – никакой дизайн, мало посещаемый форум и непонятная навигация.

Ах да, и последнее. Теперь, чтобы «засветиться» в рубрике «Обратная связь», не обязательно посылать письма – можно просто зайти на форум gameland.ru и написать что-нибудь умное. А если тему интересную сочинить сложно, то найдите топик под названием «Опрос» – их устраивает наш любимый А.Купер. И излагайте свое мнение. ■



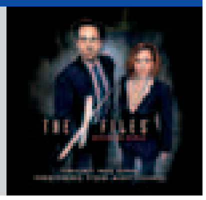
ХИТРЫЙ БУМБОКС

Бродя по сети в поисках графики для одного из спецматериалов, я наткнулся на прелюбопытный ресурс – http://superfami.com. Там, как вы и подумали, есть много интересного о японских играх. А еще о музыке кино. Но там же имеется страничка http://superfami.com/pictures.html (ссылку на нее так просто и не найдешь), где выложены (цитирую) «фотографии всяких игровых штучек, которые только в Японии и можно было увидеть». Авторы преуменьшают: даже в Стране восходящего солнца почти все они – редкость. Фотки самых первых игр от Squaresoft (даже не для NES, а для персональных компьютеров) – чем вам не эксклюзив? Мышка для Mega Drive – тоже вещь редкая. А как вам удочка для PlayStation? На западе она прилагалась к некоторым играм, но до России не добралась. Слышали о текстовом процессоре для Sega Saturn? Аналог MS Word, если так понятнее. Я лично – нет. Еще здесь лежат фотки со старых TGS, сканы обложек старых номеров Famitsu и еще много-много вкусного.

Самый же большой сюрприз я оставил под конец. Оказывается, компания Aiwa выпускала в свое время... бумбокс со встроенным Mega Drive! Т.е. слушаешь себе модную музыку, а потом вставляешь игру и рубишься в какого-нибудь Соника! Чудеса техники, однако! И задолго до Panasonic Q или там PSX.

На superfami.com есть и другие сюрпризы. Просто идите сразу по ссылке http://superfami.com/oldindex.html – попадете на полноценный сайт. К слову, девизом его является «Pure Console Gaming! No Emulation!», так что никаких эмуляторов и ROM-файлов. Все по-честному. ■

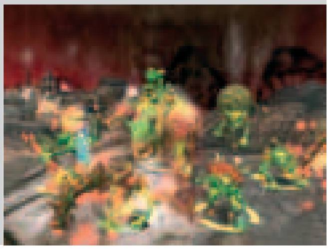
[PS2] X-FILES: RESIST OR SERVE



Поставьте игру на паузу и активируйте следующие коды:
○, L2, ▼, R1, ✕ – враги уничтожаются одним ударом;
L1, L2, ✕, R2, R1 – бесконечное оружие;
◄, R1 L1, ▼, ○ – открыть все бонусы;
R2, ►, L2, ▲, □ – открыть все этапы;
▲, □, ○,✕, ▼ – неуязвимость;
✕, ○, □, L2, R2 – получить разрывные патроны.

[PS2] GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

Во время игры нажмите одновременно кнопки L1 + R1 + △ и ▼. Подождите около трех секунд и отпустите кнопки. Теперь вы можете использовать следующие читы:
L1, R1, R1, R1, R1, L1, △, L1, L1, L1 – получить 100 единиц золота;
R1, L1, L1, L1, L1, R1, [Triangle], R1, R1, R1 – получить 100 душ;
R1, R1, L1, R1, R1, △, △, △, L1, L1 – получить 1000 единиц золота и 1000 душ;
R1, L1, R1, R1, L1, L1, △, △, L1, R1 – убрать «туман войны»;
R1, R1, R1, L1, L1,L1, R1, L1, Triangle, R1 – режим бога;
△, △, △, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, △, △, △ – выбор уровня;
L1, L1, L1, L1, L1, △, △, △, △, R1 – замедленные движения героев;
R1, R1, R1, R1, R1, L1, △, R1, R1, R1 – высокая скорость игры;
R1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, △, △, △ – завершить этап.



[PS2] THE HAUNTED MANSION

Во время игры введите нижеуказанные коды:
□, ○, ○, ○, □, ○, △, ✕ – неуязвимость;
○, ○,□, △, △, □, ○, ✕ – перейти на следующий уровень;
□, □, △, △, ○, ○, ○, ✕ – повысить мощность оружия;

Скелет Zeke
Чтобы получить этого персонажа, в главном меню игры используйте следующую комбинацию кнопок: △, ○, □, ✕.

[GBA] DONKEY KONG COUNTRY 2

На экране ввода паролей напечатайте один из представленных читов:

Freedom – открыть все этапы игры;
Onetime – получить доступ к музыкальным трекам;
Credits – посмотреть финальные титры;
Richman – начать игру с 10 банановыми монетами;
Helpme – начать игру с 15 жизнями;
Wellrich – начать игру с 50 монетами;
Weakling – начать игру с 55 жизнями.

[PC] KREED: БИТВА ЗА САВИТАР

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать окно консоли, затем вводите читы:

g_fly 1 – включить режим полета (0 – отключить);
gotoroom roomXX – выбрать локацию (например, gotoroom room01);
cl_showinfo 1 – показать FPS (0 – отключить);
g_noclip 1 – возможность проходить через стены;
game_godmode – включить режим бога;
game_godmode 0 – выключить режим бога;
suicide – самоликвидация;
save – сохранить игру;
load – загрузить игру.

[PS2] WAY OF THE SAMURAI 2

1. Новые модели персонажей
На экране выбора героя нажмите L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, □.
2. Открыть все предметы в магазине
Находясь в главном меню игры, нажмите L1, R1, L1, R1, L2 ,R2, △.
3. Дополнительные возможности
Чтобы восстановить здоровье персонажа, поставьте игру на паузу, зажмите одновременно L1+R1 и нажмите ▼, ▲, ►, ◄, ▼, ▲, □.
Чтобы восстановить выносливость (stamina) героя, поставьте игру на паузу и зажмите одновременно кнопки L2+R2, после чего нажмите ►, ◄, ►, ◄, ▼, ▼, □.

[PS2] SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Чтобы получить доступ к дополнительному уровню "The Lost Level", соберите указанное количество монет на этапах игры:

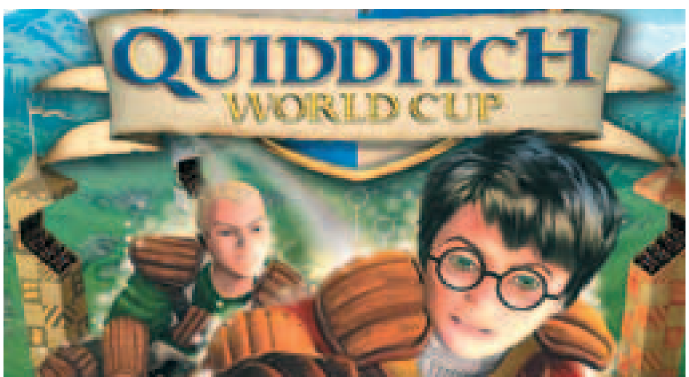
Addressing the Senate – 9 монет;
Caesar's Sanctum – 12 монет;
Praetorian Camp – 3 монеты;
The Forum of Trajan – 7 монет;
The Forum Romanum – 5 монет;
The Gate of Supreme Harmony – 18 монет;
The Silk Road – 15 монет;
The Corridors of Power – 26 монет;
The Geothermal Tunnels – 24 монеты;
The Steam Tower – 22 монеты;
The Gallery – 30 монет.
map – загрузить карту (названия карт находятся в директории Areas);
exit – выход.

[PC] SACRED

Запустите игру с опцией cheats=1 в командной строке. Измененный ярлык должен выглядеть следующим образом c:\games\sacred cheats=1. Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши ~ (тильда) и используйте указанные ниже команды:
sys cheats 963 – активировать читы;
cheat lord – неуязвимость;
cheat sucide – суицид;
cheat teleport – телепорт;
cheat tp – телепортировать игрока в выбранное место на карте.

[GBA] SONIC ADVANCE 3

Секретный уровень
Для того чтобы попасть на дополнительный этап игры, вам необходимо завершить все семь основных уровней. После того как пройдут финальные титры и вы снова попадете в главное меню, нажмите [Up], [R], [Down], [L], [Right], [Left]. Таким образом Соник попадет на специальный уровень.



[PC] HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

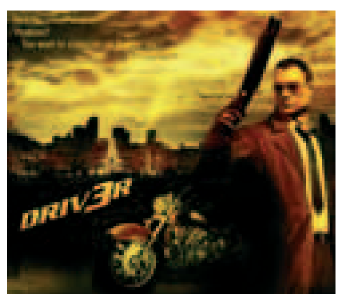
Используйте следующие команды для получения соответствующих магических предметов и возможностей:

команда Bulgarian – требуется собрать 65 карточек;
метла Firebolt – собрать любые 50 карточек;
метла Nimbus 2000 – собрать любые 15 карточек;
метла Nimbus 2001 – собрать любые 35 карточек;
марш Квиддича – победить в мировом чемпионате.

[PC] CRUSADER KINGS

Во время игры нажмите клавишу F12 для вызова консоли и наберите один из нижеуказанных читов:

Gold –1000 единиц золота;
Piety – 1000 очков набожности;
Prestige – 1000 очков престижа;
Difrules – режим бога;
Fullcontrol – возможность контролировать все отряды на карте (активируется только после набора кода Difrules).



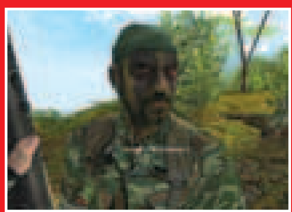
[PS2] DRIV3R

В главном меню игры используйте следующие команды:
R1, L2, □, ○, R1, R2, L2 – получить все оружие;
○, ○, L1, L2, R1, R2, □ – неуязвимость
R1, R2, R1, R2, □, ○, □ – бесконечное оружие;
L1, R1, L1, L2, □, □, ○ – открыть все миссии;
L1, L1, □, ○, L1, R1, ○ – открыть все машины.

EASTER EGGS

[PC] VIETCONG

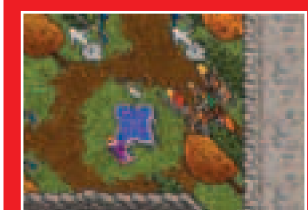
Танцующий солдат
В миссии Three Canyons отправляйтесь к месту получения



задания. Заходите в тир и забирайте лежащее там оружие. Выстрелите по стоящей в самом центре стола бутылке и разбейте оставшиеся. После того как на столе не останется тары, рядом с вами появится солдат, пританцовывающий под забавную музыку. Интересно, что могло его привлечь? Возможно, вы просто случайно уничтожили его поллитру.

[PC] ULTIMA VII

Из другой оперы
Направляйтесь к зданию Blue Boar



Inn, расположенному в Британии. Недалеко от него вы встретите фермера, утверждающего, что он видел существ с других планет. Удивительно, но по описанию эти пришельцы очень похожи на огромных львов из расы Килрати. Чтобы доказать правоту своих слов, растерянный персонаж отправит вас осмотреть поле рядом с его деревней. И действительно, в северной его части приземлился странный космический корабль, в точности повторяющий тот, который можно было увидеть в игре из знаменитой серии компании Origin. Как только вы попытаетесь к нему приблизиться, начнет играть музыка – главная тема из третьей части Wing Commander.

[PC] TEST DRIVE: OFF ROAD

Король жив!
Начните игру и выберите в качестве средства передвижения грузовик Devils Elbow. В самой первой гонке сбросьте скорость после первого большого поворота и внимательно присмотритесь к скале. На ней огромными буквами выбито имя Elvis.

[PC, PS2, GC, XBOX] SIMPSONS: HIT AND RUN

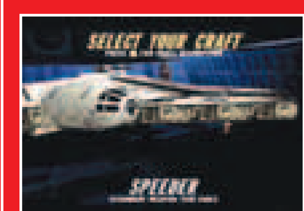
Новогодний подарок
Какие только чудеса не происходят на Рождество... К сожалению, до праздника еще далеко, но сюрприз получить все равно хочется. Так в чем же дело? Перед тем как начать игру, исправьте дату ваших



компьютерных часов на 25 декабря. Гомер одевает шапку Санты, а во дворе вырастает нарядная новогодняя елка. Ну чем не чудо?

[GC] ROGUE SQUADRON

Новое авто
Войдите в основное меню игры и откройте опцию ввода кодов. Напечатайте KOELSCH и направляйтесь в меню выбора корабля. Помимо привычных звездолетов в вашем «гараже» появится настоящая машина, на которой также можно бороздить просторы необъятного космоса.



Примечание: во время выполнения этого опасного «трюка» игра может повиснуть. Если это произойдет, перезагрузите свой GameCube и повторите вышеописанную процедуру.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН /WREN@GAMELAND.RU/

SAMURAI WARRIORS

НАСЛЕДИЕ ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ

Игра эта, хоть и доступна даже новичку (знай себе бегай да руби всех налево и направо), скрывает в себе достаточно много секретов. В конце концов не зря же считается, что здесь есть элементы RPG! К тому же и пройти многие миссии с ходу не получится. Так что рекомендую сначала ознакомиться с нашей подборкой советов и наблюдений, а потом уже садиться за игру.

ПРОКАЧКА

В Samurai Warriors в отличие от Dynasty Warriors, во время прохождения игры можно так развить персонажа, что толку от него будет мало. И, добравшись до 20 уровня, он окажется далеко не так силен, как мог бы. Но разработчики предусмотрели возможность «сброса» розданных способностей. При этом сохраняются все новые виды оружия и информация о выполненных миссиях и открытых локациях. Не стесняйтесь воспользоваться этой фичей, чтобы пройти игру повторно, уже идеально.

Всего бойцы имеют девять основных параметров: Attack, Defense, Ranged Attack, Ranged Defense, Mounted Attack, Mounted Defense, Speed, Jump и Evade, у каждого из персонажей есть свои начальные и максимальные значения. После прохождения миссии вас оценят в четырех «областях»: Clear Time, Experience Items (необходимо собирать особые предметы, выпадающие из поверженных вражеских офицеров), Mission Completion (выполнение основных и второстепенных заданий) и Ougi Rating (убийство как можно большего количества противников с помощью магии), а также «общий рейтинг». Быстрое прохождение миссии увеличит характеристики Mounted Attack, Mounted Defense и Speed, Experience Items – Ranged Attack и Ranged Defense, Mission Completion – Jump и Evade, Ougi Rating – обычные Attack и Defense. Общий же рейтинг равномерно увеличивает все. Вручную распределять очки опыта никак нельзя, поэтому рекомендуем следить за характеристиками и стараться подтягивать отстающие.

Впрочем, главное – грамотно выбирать себе дополнительные способности (на них выделяются специальные очки – как в RPG). Ключевые – Kasshin (Life Up) и Shinkaku (Musou Up) – увеличивают количество жизни и магии, которое добавляется при получении нового уровня. Индивидуальные способности бойцов таковы, что «бойцы-тяжеловесы» (Uesugi Kenshin, Takeda Shingen, Maeda Keiji, Okuni, Ishikawa Goemon) могут вообще не учить Kasshin (Life Up), зато им требуется прокачивать Shinkaku. Персонажам-универсалам (Sanada Yukimura, Akechi Mitsuhide, Nouhime, Oda Nobunaga, Saika Magoichi) надо равномерно развивать оба навыка, а легкие бойцы (Hattori Hanzou, Oichi, Kunoichi, Mori Ranmaru, Date Masamune) обойдутся и без Shinkaku, зато у них есть проблемы с жизненной энергией, поэтому Kasshin им необходим.

На выучивание дополнительных способностей расходуются очки Skill Points, выдаваемые в конце пройденной локации, количество которых зависит от ваших успехов, а также от уровня сложности. Не надо путать их с очками опыта (Experience Points), начисляемыми независимо. Проблема в том, что, набрав 99999 EP, вы лишаетесь возможности получать и SP, в результате на наиболее интересные навыки их попросту не хватит. Впрочем, есть достаточно способов быстро пополнить запас SP, одновременно получив относительно мало EP. Например, на миссии Battle of Kawanakajima (Uesugi Kenshin) можно в самом начале побыстрее добраться до вражеского командира (Takeda Shingen) и убить его. В идеале надо найти лошадь и передвигаться по полю боя исключительно на ней. Есть и другие миссии, где с самого начала хотя бы в теории имеется возможность быстро выполнить основное задание, не обращая внимания на остальные.

ПРЕДМЕТЫ

Все предметы делятся на три вида: боевые трофеи (они одноразовые и, как правило, выпадают из поверженных врагов), обычные (их можно экипировать, они поднимают характеристики; находятся в ящиках, разбросанных по локациям) и редкие (отличаются от предыдущих тем, что выдаются за выполнение особых условий прохождения миссий).

Боевые трофеи встречаются чаще всего. В первую очередь это предметы, восстанавливающие жизненную и магическую энергию. Если у вас проблемы с ними, то лучше всего уклониться от схватки, убежать куда-нибудь в тихое место, чтобы там поискать кувшины, бочки или ящики – в них могут крыться искомые аптечки. Среди трофеев попадаются предметы, временно усиливающие атаку или защиту, либо дающие бонус к очкам опыта. Есть и способ получить аптечку, не убивая никого, – достаточно отвесить 16-ударную комбо-серию одному противнику – появится соответствующий приз.

Обычные предметы скрыты в сундуках, причем экипировать их можно лишь в промежутках между миссиями. Они увеличивают одну из характеристик на значение с 1 до 50. Чем выше уровень сложности, тем более ценные призы вам достаются. Расположение конкретных предметов мы указать не можем, так как они распределяются по локации случайным образом.

Редкие предметы также необходимо экипировать, но вместо того чтобы увеличивать характеристики, они дают некие специальные способности. Например, вы каждую миссию будете начи-



Грамотное применение особых атак – ключ к выживанию. Хотя обычные солдаты и умирают сотнями, перед смертью каждый может нанести вам небольшой урон.



Помимо Musou, то есть магии, есть и «халявные» особые атаки. Каждая, естественно, «привязана» к оружию вашего героя.



Создаваемый «с нуля» герой может быть вооружен мечом, копьем, либо нагинатой. У каждого есть свои особенности.



Хандзо Хаттори – персонаж очень быстрый, но со здоровьем наблюдаются серьезные проблемы. Это надо учитывать при выборе тактики боя.

нать, восседая на лошади. Подсказки по поводу того, как найти один из них, появляются по ходу игры. Почти всегда надо найти конвой с ящиком и убить его командира.

Чтобы добыть много экипируемых предметов, можно специально подобрать себе локацию, изобилующую сундуками с ними, и выставить самый высокий уровень сложности. Например, можно взять третью миссию за Akechi Mitsuhide, Revolt of Honnouji. Здесь есть восемь мест, где лежат предметы.

ОРУЖИЕ ПЯТОГО УРОВНЯ

Обычные мечи, копья и так далее получить достаточно легко. А вот те, что относятся к наивысшему, пятому уровню силы, уже не так просто. Мы перечислим условия для каждого из героев.

■ SANADA YUKIMURA

Необходимо победить 1000 врагов на локации Summer Campaign of Osaka.

■ AKECHI MITSUHIDE

На локации Battle of Yamazaki действуйте следующим образом. Сначала убейте офицера по имени Nakamura Kazuuji и безымянных командиров стражи крепости неподалеку. Появится задание помочь союзнику (Matsuda Masachika). Выполните и это. Далее вам потребуется захватить вражеские укрепления до того, как на их выручку придет Maeda Keiji (всего дается около пяти минут). Если это получится, то вы увидите офицера с группой охраны, спешащего в пещеру на севере... Перехватите этот конвой, а его грузом и будет искомое оружие.

■ OICHI

В миссии Battle of Anegawa сначала погибнуть от вашей руки должен Tokugawa Ieyasu, затем Ishikawa Kazumasa и Sakai Chuuji, после них – Akechi Mitsuhide и Maeda Keiji. Продолжайте атаку, пока Oichi не заявит, что хочет поговорить с возлюбленной своего брата. Отправляйтесь на юго-восток, нападите на Nouhime и убейте ее. Ваши войска перейдут в наступление, а после победы над тремя оставшимися офицерами вы увидите небольшой конвой на юго-западе карты, отправляющийся на север. Его надо перехватить.

■ UESUGI KENSHIN

Локация Mortal Enemy Battle of Kawanakajima. Когда вам дадут задание атаковать главный лагерь офицера Takeda Shingen, доберитесь до него менее чем за минуту. Конвой с призом появится на востоке карты и будет двигаться на север.

■ HATTORI HANZOU

В миссии Battle of Mikatagahara дождитесь задания «проникнуть во вражеский лагерь, используя способности ниндзя», выполните его. Там надо уничтожить охрану всех ворот. Конвой с призом объявится на карте чуть восточнее вашей базы и будет двигаться на запад.

■ TAKEDA SHINGEN

И опять Mortal Enemy Battle of Kawanakajima, но уже с другой позиции. Выполняйте задания, пока у врага (Kenshin) не останется не более пяти офицеров. Вам сообщат, что нужно атаковать лагерь противника, – добраться до него необходимо менее чем за минуту. Целью конвоя с оружием будет местный храм.

■ KUNOICHI

Миссия Rescue of Ueda Castle (из тех, где надо действовать в одиночку), вам нужно добраться до пятого этажа менее чем за 3 минуты 45 секунд, да еще и никого не убивая. Идите на северо-запад, оружие лежит в одной из комнат.

■ MORI RANMARU

На локации Revolt of Honnouji предотвратите поджог, затем охраняйте южные ворота. Конвой с призом появится неподалеку и будет направляться к восточным воротам.

■ NOUHIME

Также Revolt of Honnouji. Ваша цель – Nobunaga, на его убийство отводится пять минут. Выйдите из храма, идите на запад. Отбейте оружие у охраны.

■ ODA NOBUNAGA

Локация Battle of Okehazama. Дождитесь задания помочь Hideyoshi, но его надо проигнорировать и дать союзнику погибнуть. Теперь уничтожайте офицеров врага, пока не останутся лишь двое. Им на подмогу отправится Hanzou, необходимо добраться до чужой базы первым (удобнее всего использовать лошадь). Тогда на юго-западе, рядом с бывшими позициями войск Hideyoshi, появится конвой с искомым призом.

■ MAEDA KEIJI

Локация Test of Kawanakajima. Оружие можно добыть, как только побьете всех вражеских офицеров кроме командующего. Отправляйтесь на юго-запад и уничтожьте охрану.

■ OKUNI

Локация Dance of Ise Nagashima. Бегайте там же, где и Goemon, и вместе с ним победите самых сильных врагов (Mori Ranmaru, Akechi Mitsuhide и Hattori Hanzou). Конвой с призом появится рядом с центральным фортом и будет направляться на северо-запад.

■ ISHIKAWA GOEMON

Локация Invasion of Osaka Castle. На первом этаже найдите три сундука с призами, затем двигайтесь на второй (драться с Kunoichi необязательно). Там вас попросят проверить все комнаты. Успеете сделать это за пять минут – сообщат, где искать приз. Он лежит этажом выше.

■ SAIKA MAGOICHI

Локация Defense of Echizen. Shibata Katsuie и Sakuma Nobumori должны умереть в течение двух минут. Далее следует убить Akechi Mitsuhide и спрятаться от Hattori Hanzou. После помогите всем союзникам (пять человек) скрыться. Конвой найдете в центре карты, он направляется к пустым воротам к северу от начальной точки.

■ DATE MASAMUNE

Локация Intrusion of Honnouji. Необходимо добраться до храма раньше, чем Mitsuhide. Затем побейте его армию. Цель – уничтожить всех вражеских офицеров, не потеряв ни одного из своих. Тогда в конце миссии на карте (около храма) появится приз, сопровождаемый охраной.

РЕЖИМ SURVIVAL

Альтернатива сюжетному. Здесь вам предложат пройти кучу уровней, где надо бродить в одиночку по замку или подземелью, а в конце – побеждать босса. Сильные бойцы врага после гибели оставляют ценные предметы, и это может позволить быстро пополнить свои запасы редкими видами, не утруждая себя длинными миссиями Story Mode. Есть два типа Survival: Abyss и Tower. В первом необходимо пройти 30 уровней подряд. Всего на это выделяется один час, но за каждые 50 убийств ко времени на таймере добавляются две минуты, а за завершенный этап – тридцать секунд. Аптечки встречаются, но редко. В режиме Tower количество этажей не ограничено. Ваша задача – пройти как можно больше, пока не закончилось время. Начинаете с двадцатью минутами, но бонусы даются и за 50 убийств, и за выполнение заданий. Аптечки встречаются чаще, чем в Abyss. В обоих случаях сохраняться можно на каждом третьем этаже. ■

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР /IV@GAMELAND.RU/

В ТЫЛУ ВРАГА

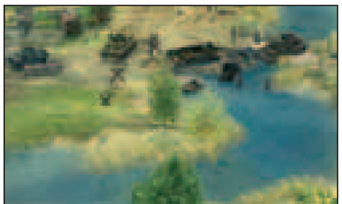
МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ МОЛОДОГО КОМАНДИРА

Основное достоинство игры «В тылу врага» состоит в том, что каждую миссию можно пройти десятком разных методов, не говоря уже о трех уровнях сложности. Главный тактический совет – всегда действуйте с двух направлений, поочередно отвлекая противника. Тогда враг будет стоять к вам спиной, а еще лучше – кормой. В этом материале я постараюсь дать несколько рекомендаций по каждой из миссий и предложить некоторые пути решения возникающих проблем. Тем не менее, описанные методы не являются единственными, и вы можете проходить этапы по-своему.

КАТЮША (СССР)

Громим немцев, спасаем наших, встречаемся с агентами, крадем поезда и вырываем «Катюшу» из грязных фашистских лап. Словом, обычные будни диверсантов, да еще и скрашенные патриотическими нотками.

Чепель



Как видите, на этом мосту немцы просто в очередь выстраиваются. Только не выползайте из кустов.

Атака в лоб здесь не пройдет – уж больно много в деревне танков, которые с радостью нас встретят. Поэтому выдвигаем танк и броневик на позицию перед деревней, а двух пехотинцев с хорошим запасом гранат и противотанковым ружьем отправляем по краю карты к мосту на севере деревни. Прячем их в кустах и ждем, когда на мост заедет танк, который взрываем гранатой. Быстро расстреливаем подъехавшие броневики из ПТРС и прячем бойцов куда подальше. С подтянувшимися на шум двумя танками расправляемся по той же схеме, не связываясь с пехотой. Теперь с чистой совестью атакуем Чепель в лоб. Единственный нюанс: придется пережидать наплыв пехоты и закидать танки гранатами, один «Т-34» тут не справится. Через 5 минут у нас будет один танк на юге и один (захваченный по желанию) на севере. Осталось просто сравнять деревню с землей.

Монастырь

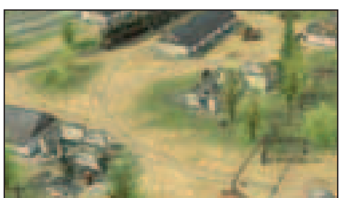
Десантников убьют довольно быстро. Поэтому скорее снимаем пулемет с одного из танков и прячемся в парке. Очень желательно захватить подъехавшую бронемашину, а не уничтожить, потому как, освободив десантников, придется быстро делать ноги.



Притаившись у стены, можно укладывать врагов ровными штабелями, пока они вас не видят. Но лучше быстрее скрыться на броневике.

Связной

На западе находятся почти неохраняемые ворота, через которые регулярно ездит бензовоз. Один боец может аккуратно проползти до дома Дудкова, а затем встретиться с остальными у этих ворот. Останется только добежать до поезда. А можно и повоевать. Единственный серьезный соперник – БТР чуть западнее нашей группировки. Его легко закидать гранатами, прячась после каждого броска в... сортире. Кроме того, на карте есть два свободных броневика, захватить которые – дело техники. Главное, не встречаться со связным до последнего фрица – после встречи начнется отсчет времени.



На стрельбу у ворот практически никто не отреагирует. А при некотором везении до поезда можно просто добежать, наплевав на охрану.



У меня ушло восемь гранат, чтобы высвободить стрелку из-под останков мотоцикла. Не самый плохой результат.

Кража

Самая распространенная проблема – заевшие стрелки железнодорожных путей. Прежде всего, всегда старайтесь переводить их заранее. Если все же не получается, маневрируйте паровозом в режиме прямого управления. Для простоты можно отцепить вагон с углем, легонько стукнувшись об стену. Обломки и прочий мусор у стрелок легко убираются гранатами.

Расплата

Методично очищаем местность вдоль путей от немцев. Затем взрываем поезд с боеприпасами. Он разнесет полстанции, так что потрудитесь отбежать подальше. Теперь быстро перегоняем поезд до конца уцелевшего (нижнего) пути. Лучше поспешить, так как скоро на юге появится немецкий состав с тремя пулеметами. При стрельбе из «Катюши» переключитесь на прямое управление и за 6 секунд «проведите мышью» по целям. В первую очередь уничтожайте технику с экипажами: в противном случае она пожалует к вам в гости.



Три пулемета – это серьезно. Впрочем, если спрятаться за своим поездом, проблему можно решить одной гранатой.

ПРОЕКТ «АМЕРИКА» (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

Самая длинная и интересная кампания. Стиль миссий чем-то даже напоминает Hidden&Dangerous. Наш главный союзник – скрытность.

Маяк

Море возможностей, техники, орудий и вариантов прохождения. Самый интересный способ – самый шумный. Сначала, не выходя из тени, высаживаемся на остров с запада и тихо вырезаем немцев, не забыв и о прожекторе. Затем захватываем патрульный катер и атакуем судно с пушками. Можно потопить его торпедами, но лучше аккуратнок с рас-



Кучки фашистских трупов на пляже подсказывают, что эти пушки лучше захватить, а не уничтожить. Они дотреливают даже до одного из орудий.

стояния обстрелять из пулемета. Теперь плывем (кролем, а не на катере!) к маленькому пляжу на западе и захватываем одно из береговых орудий. Снарядов вокруг немного, но хватит, чтобы разнести полкарты, включая маяк. В это же время двое других бойцов могут занять пушки на берегу (если вы их не уничтожили) и устроить небольшую бойню на пляже. А рядом с восточным орудием на всякий случай лежит ящик с динамитом.

Резидент

В доме резидента нас ждет засада, так что сразу ползем на северо-запад к пустому БТРу. Главное – быстро уничтожить экипаж, стоящий рядом. Теперь пехота для нас не проблема. Разобравшись со всеми (кроме техники наверху карты), вламываемся в комендатуру и освобождаем агента. Для уничтожения моста воспользуйтесь реактивным минометом в кустах (наверху карты). Потом угоняем катер и плывем туда, где раньше был мост.

В болота



Собака проведет нас через болото. Лучше от нее не отставать.

Миссия предельно проста – вырезаем всех вокруг в порядке общей очереди. Много головной боли «подарят» замаскированные снайперы, так что чаще сверяйтесь с картой. И не стоит самостоятельно искать путь через болото. После уничтожения противника на ферме дорогу вам покажет собака.

Засада

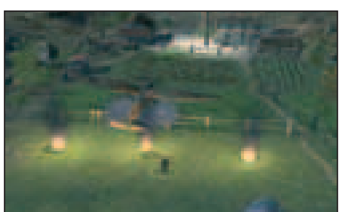
Опять-таки элементарная миссия. Первоочередная задача – захватить броневик. Он особенно поможет при борьбе с немцами, засевшими в зданиях. Устраивая саму засаду, одного солдата следует спрятать в кустах у дороги – он уничтожит танк. Броневик лучше поставить в здании. Он должен сразу после взрыва танка уничтожить водителя грузовика с деталями ракеты, чтобы тот не успел скрыться.



Форс-мажор №1. Нужный нам грузовик может нечаянно раздавить немецкий же (!) танк.

Побег

Единственная проблема здесь – разжигание сигнальных костров. Они будут сразу же гаснуть. Придется наведаться на немецкий склад. Находим там канистру и сливаем откуда-нибудь топливо. Затем поливаем им ворованные с фермы дрова, поджигаем и ждем самолет, который как нельзя кстати разобьется при посадке. Отправляемся на поиски нового!



Форс-мажор №2. Иногда пилот гибнет, иногда – нет. Вы тут ни при чем, так что не пугайтесь, когда вам сообщат о провале миссии.

Жертва

Атаковать аэродром в лоб – чистой воды самоубийство. Зато вскоре на перекрестке остановится грузовик, в



Танк может не только сравнять с землей ангары, но и помочь в отстреле вражеских самолетов.

кузове которого можно доехать до центра базы. По прибытии зачищаем местность около танковой стоянки. В одном из танков осталось несколько снарядов, а вокруг можно найти несколько бочек с горючим. Теперь едем за самолетом. Две зенитки по пути лучше нейтрализовать снайпером – они вам еще пригодятся. Дверь в ангар закрыта, но для танка это не проблема. Самое важное при езде внутри помещения – не повредить самолет. Разобравшись с врагом, сажаем пилота на законное место, а бойцов за зенитки. Ворота ангара открываются пультом в углу.

ДОРОГА НА БЕРЛИН (США)

Очень разносторонняя, но довольно простая кампания. Главный плюс – практически полная свобода действий в большинстве миссий.

Высадка

Перебегаем поле у дороги одним из бойцов и ждем, пока немцы подойдут поближе. Затем готовим из них шашлык, подпалив рожь спичками. После этого захватываем бронемашину и едем на ближайшую ферму. Там в первую очередь нейтрализуем зенитку. Подобрав бойцов, можно пойти на север и попытаться захватить броневик, но лучше пройти через мост на юг и обзавестись БТРом, аккуратно подкравшись к экипажу. Остальное – дело техники.

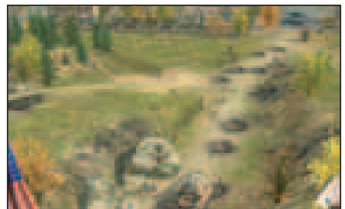


Форс-мажор №3. С энной попытки наши танки сами могут уничтожить пушки. Им это, правда, не поможет.

Неймеген

Задание ясно как день – всех убить. Имея пятерых бойцов и солидный арсенал, вы вряд ли столкнетесь с проблемами.

Подкрепление



Не бойтесь! Пока этот монстр развернет башню, «Пантера» успеет подъехать и расстрелять его в упор.

Настоящий танковый беспредел! Уничтожив два мотоцикла, надо немного подождать, пока на ферму не подъедет «Пантера». Как уничтожить один танк двумя, рассказывать, думаю, не нужно. Расправившись с подошедшим подкреплением из нескольких легких танков, займемся самым интересным. У них у всех пушки калибра 75 мм, поэтому сваливаем все немаленькие боезапасы в отремонтированную «Пантеру», ставим туда пулемет «Браунинг» (200 патронов в ленте – это важно) и получаем супертанк. Теперь у нас есть выбор. Можно поступить проще и поехать по восточной дороге. Но будьте осторожны, вокруг полно мин! В углу карты в засаде нас будет подстерегать «Тигр». Снарядов в нем почти нет, но зах-



Если выждать до последнего, то кроме пехоты можно спалить еще и мотоцикл. Вот так надо брать врага за жабры не силой, но хитростью.

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР /IV@GAMELAND.RU/

ватить его важно, потому как в городе нас ждут серьезные противники. Второй вариант куда интересней. Придется быстро нейтрализовать оба Flak'а. Как только вы подойдете к ним, с севера появится «Королевский Тигр». Ехать на пушки он не захочет, поэтому надо подождать, пока он развернет башню, и просто расстрелять его в упор. Благо скорость поворота орудия у него ужасающе низкая. Теперь у нас два железных монстра, противостоящие горстке пехоты и паре средних танков. Одну машину, правда, придется оставить для разборок с постоянно появляющимися с тыла – оттуда, где и стоял «Королевский Тигр» – подкреплениями врага.

Операция «Тишина»

Небольшая и несложная миссия. Ввиду отсутствия тяжелого вооружения, для начала лучше захватить реактивный миномет. Расстреляв из него артиллерию врага, просто давим его броневиком (гранаты тут бессильны) и радуемся победе.

Последний оплот

Очень интересная миссия. В основном, из-за «негласного» лимита времени – враги ждать не станут. Бежим к ящику с амуницией и берем все, что можно. Затем двух солдат направляем минировать мост, других – ремонтировать джип внизу карты. Когда все сделано, минеры должны взять базуку и противотанковые гранаты и сесть в засаду – в парк и в здание слева. И запретите им высовываться! Машина должна встать метрах в 40-50 от моста, чтобы не достали снайперы. После двух волн пехоты появится танк, поэтому джип надо спрятать за угол. Как только подобьете танк из базуки, выводите джип и добивайте пехоту. Потом в темпе ремонтируем танк и взрываем мост динамитом. Теперь лучше действовать на вражеской стороне реки. Это позволит взрывать машины вместе с находящейся в них пехотой. После приезда второго грузовика следует посадить одного бойца с гранатами в здание и спрятать танк подальше от дороги – к нам едет «Королевский Тигр»! Как только он будет уничтожен, разобраться с остатками сил противника не составит труда.

ЯРОСТЬ ТИГРА (ГЕРМАНИЯ)

Большие сражения, легендарные «Тигры», практически точная историческая основа...

Первый контакт



Мне потребовалось 25 секунд, чтобы добраться до фермы от этой позиции. Оставшегося времени хватит и на пушки, и на броневик.

Необходимо быстро спрятать танки под крышей близлежащей фермы. Но можно сильно облегчить себе дальнейшую задачу, если сперва атаковать орудия одним из них. Главное – следить за таймером. После налета штурмовиков убиваем часового на западе и переплываем реку, если пушка была уничтожена. Если нет, то придется отвлечь врага перестрелкой с востока и с гранатой подкрасться к артиллеристам сзади. Далее ничего сложного нет, особенно если в вашем распоряжении имеется орудие.

Охотник

Бронетехника – не проблема для двух танков, особенно если один из них – «Тигр». Но на высоком уровне сложности вы столкнетесь с проблемой посерьезней – две машины и горстка солдат не в состоянии справиться с многочисленной пехотой. Поэтому лучше отделить ее от бронетехники. Для этого нужно спрятать «Тигра» за домами, запретив ему стрелять, расставить бойцов в кустах в самом низу карты, а средний танк поставить на западе от дороги, метрах в 50 от уничтоженных грузовиков. Как только англичане почуют неладное, делаем выстрел из «Pz.IV



У нас получилось – вся колонна развернулась к «Тигру» задом... Просто тир! Хорошо бы еще другой танк успел оторваться от пехоты.

Ausf.G» и отправляем его кататься по периметру карты (сначала наверх). Пехота будет самозабвенно гоняться за ним, пока ее остатки не добьет южная засада. А развернувшиеся на выстрел танки будут легко уничтожены с тыла нашим «Тигром».

Вийе Бокаж



Попрятавшиеся в засаде танки можно расстреливать бронебойными через стену.

Танк без поддержки пехоты в городе практически беззащитен, поэтому лучше двигаться по окраинам. Центральная площадь – запретная для нас зона, так как она полностью простреливается базуками из окон. Лучше всего идти по кругу против часовой стрелки, тогда можно будет расстрелять большую часть бронетехники с тыла. «Шерманы», засевшие в засаде на севере, и вовсе можно уничтожить, нагло подъезжая сзади.

Прорыв

Перед нами настоящий укрепрайон. Однако серьезного сопротивления наш «Тигр» здесь не встретит. Просто едем и стреляем.

Ярость Тигра

Это одна из самых сложных миссий в игре. Во-первых, не спешите отвоевывать свой танк – сразу после этого начнется наступление противника. Сначала подавите все сопротивление в городе. Как только второй «Тигр» заурчит мотором, у вас останется пара минут, чтобы организовать оборону. Одна машина обязательно должна охранять центр города, держа под прицелом главное направление атаки союзников. Лучше всего загнать ее в дом, чтобы избежать огня с фланга. Другую можно поставить таким же образом, но развернув на запад. Теперь они будут прикрывать друг друга. Альтернативный вариант – отправить второй танк в поле на севере, чтобы он мог атаковать прошедшие мимо танки сзади. ■



Идеальная оборона: джип держит под прицелом заминированный мост, но скрыт от огня снайперов. А боец с базукой ждет танк в кустах.

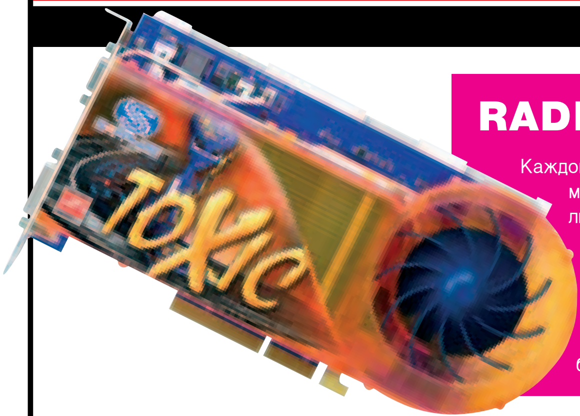


Наша схема прекрасно работает, даже несмотря на то что здания, где прятались танки, и были практически разрушены.



Холодный ум, горячее
сердце и два кольта.
Попробуй месть на вкус.
Отчаянный
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU



RADEON ДЛЯ ЭСТЕТОВ

Каждому, как говорится, свое. Кому-то необходимо, чтобы компьютер был дешевый, кому-то – мощный, а некоторым – просто обязательно, чтобы он был красивым. Специально для таких людей компания Sapphire, известнейший производитель видеоплат на чипах канадской ATI, анонсировала новейшую серию Sapphire Toxic. На сегодняшний день она представлена двумя картами на основе процессоров ATI Radeon X800 Pro и X800 XT, а отличительными их особенностями является огромный пластиковый теплоотводный канал, под которым покоится кулер и радиаторы. На самой системе охлаждения красуется оригинальная картинка, и она обязательно привлечет внимание к компьютеру, если, конечно, у системного блока прозрачные стенки. ■

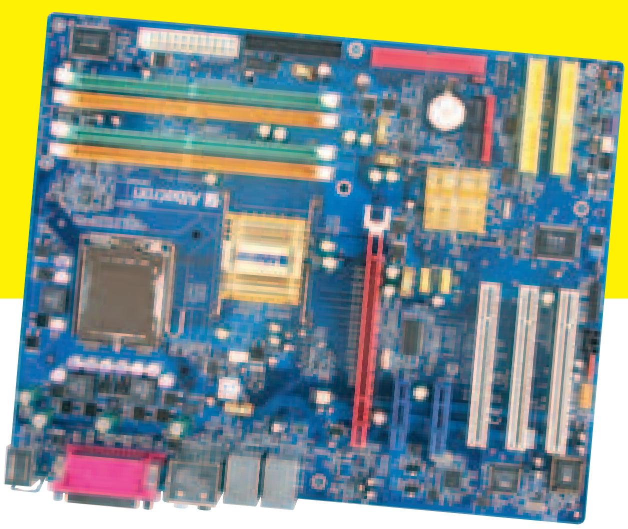
SATA ПРИВОДЫ В СТУДИЮ!

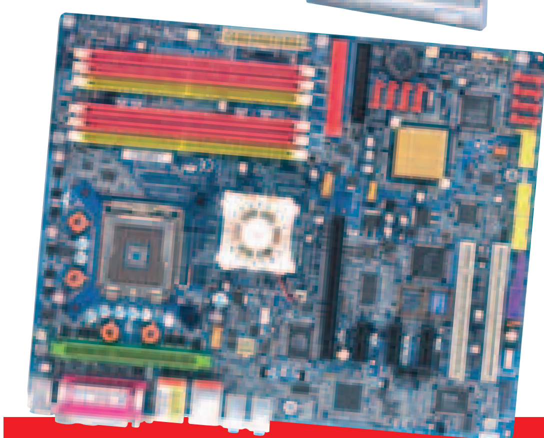
Может быть, интерфейс Serial ATA и не дает существенной прибавки к производительности даже самых быстрых жестких дисков, но нельзя поспорить с тем, что небольшой проводок намного удобнее широченных IDE-шлейфов, вечно путающихся по всему пространству системного блока. Вот и начинают понемногу появляться оптические дисководы SATA, которым, впрочем, вряд ли светит увеличение скорости из-за перехода на новый интерфейс. Одной из первых ласточек стал MSI XA25P, комбинированный CD-RW/DVD дисковод, со скоростной формулой 52x24x52x16. Его отличительная особенность в том, что он поддерживает технологию NCQ (Native Command Queuing), отвечающую за оптимальный режим передачи данных посредством интерфейса Serial ATA. До сих пор даже не все современные винчестеры обладают такой возможностью. ■



РАЗНОЦВЕТНАЯ ПЛАТА НА I915 ОТ ALBATRON

Продолжаем знакомить вас с наиболее интересными решениями на основе новейшего набора системной логики Intel 915. На сей раз представляем материнскую плату Albatron PX915G Pro, которая, как видно на фотографии, сверкает всеми цветами радуги: красный разъем PCI-Express, оранжевый и голубой DIMM'ы, желтые порты IDE. Эту системную плату смело можно было бы порекомендовать начинающим пользователям, но производитель однозначно причисляет ее к сектору рынка компьютерных энтузиастов, уточняя, что именно в этой модели реализована довольно эффективная для разгона функция увеличения частоты системной шины выше стандартных 800 МГц. ■





МАКСИМАЛИЗМ ОТ GIGABYTE

Довольно монструозную материнскую плату намерена представить на суд пользователей компания Gigabyte. Новинка под названием GA-8ANXP-D основана на самом производительном современном чипсете для платформы Intel – i925 и оснащена процессорным разъемом формата LGA775. Также на ней присутствуют 6 (!) разъемов DIMM DDR2 и целых 8 портов Serial ATA.

В принципе, 6 слотов DIMM вполне могут пригодиться, ведь без особых усилий объем оперативной памяти наращивается до 3 гигабайт. Но зачем сегодня 8 портов SATA – не очень понятно. Даже если представить, что будут установлены 2 винчестера и новейший оптический драйв, вроде MSI XA25P, все равно как минимум 4 разъема останутся незадействованными. С другой стороны, если цена материнской платы сильно зашкаливает за $200, то лишние $10-$20 в итоговой стоимости особой роли не играют. ■

KINGMAX СТАВИТ РЕКОРДЫ

Недавно серия высокоскоростных модулей памяти Kingmax Hardcore DDR500 получила престижную награду HARDiNFO за высокое качество и хороший разгонный потенциал. Результаты проведенного тестирования показали, что стандартная 500-мегагерцовая планка серии Hardcore может стабильно работать на частоте 560 МГц, что является фактически рекордным достижением для памяти DDR1.

Именно сегодня спрос на подобные решения необычайно высок, так как многим уже не хватает производительности стандартной DDR 400 МГц, а DDR2 пока еще слишком дорога, малодоступна, да и скорость ее не сильно впечатляет. ■

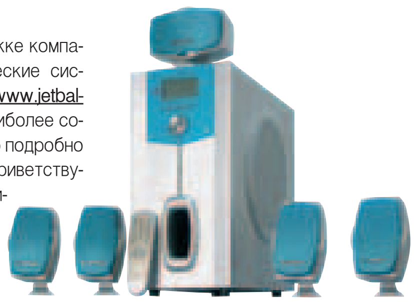
EVEREX: СТИЛЬНО И ДОСТУПНО



Компания MMC объявила о начале поставок на российский рынок мониторов марки Everex, до сих пор практически неизвестной в нашей стране. LCD-панели этой фирмы отличаются весьма амбициозным дизайном и довольно демократичной ценой – наиболее важными факторами для большинства пользователей при покупке. 15-дюймовый дисплей Everex HX500 и 17-дюймовый Everex HX-700 уже скоро можно будет встретить в большинстве компьютерных магазинов. На мониторы дается фирменная 3-летняя гарантия, причем обслуживание продукции Everex будет производиться более чем в 100 городах России. ■

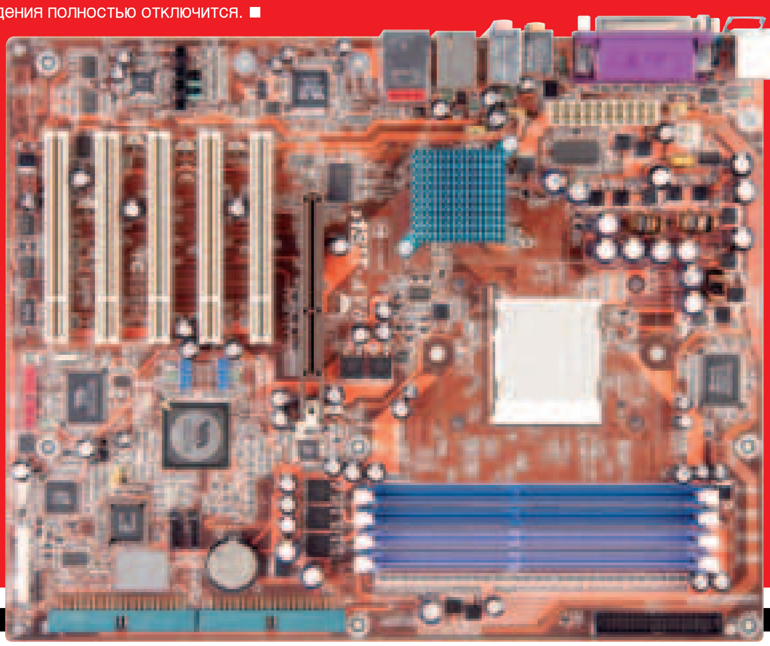
ИДЕАЛЬНАЯ АКУСТИКА ОТ JETBALANCE

Довольно необычный конкурс проводится при поддержке компании JetBalance, выпускающей одноименные акустические системы. Для участия в нем необходимо зайти на сайт www.jetbalance.ru, выбрать цвет, который, по вашему мнению, наиболее соответствует будущим моделям колонок, и максимально подробно описать, какой именно такая система должна быть. Приветствуются смелые и нестандартные идеи: автор самого оригинального дизайна получит комплект акустики для домашнего кинотеатра JB-651CA. Акция продлится до 31-го августа, и по ходу ее проведения, будут разыграны еще несколько ценных призов. ■



ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ ДЛЯ SOCKET 939

Тайваньская компания ABIT редко упускает возможность выпустить мощнейшую материнскую плату на основе нового набора системной логики или с применением последнего процессорного разъема. На сей раз новинкой стала ABIT AV8, выполненная на основе чипсета VIA K8T Pro и обладающая слотом Socket 939 для процессоров Athlon 64/FX. Модель рекомендуется как отличное решение для оверклокеров, так как помимо продуманной архитектуры платы, обеспечивающей оптимальное охлаждение ее компонент, в ней реализована функция ThermalGuard, которая предотвратит сгорание процессора, даже если ваша система охлаждения полностью отключится. ■



ТЕСТ ПЛАТФОРМ

AMD ATHLON XP ИЛИ AMD ATHLON64, КАК ЖЕ ВСЕ-ТАКИ БЫТЬ?

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит за предоставленное на тестирование оборудование компанию USN (т. 775-82-02)

Постепенно на смену 32-битным процессорам для PC приходят 64-битные, появляются соответствующие операционные системы. Множество приложений переписывается под новую архитектуру, в их число, конечно, входят и игры: FarCry, America's Army и Unreal Tournament 2004. Но завоевание рынка и сердец людей идет не теми темпами, на которые многие рассчитывали.
В этой статье мы рассмотрим платформы AMD Athlon XP и AMD Athlon64, поговорим об их недостатках и преимуществах на примере процессоров AMD Athlon XP2800+ и AMD Athlon64 2800+, постараемся ответить на главный вопрос: имеет ли смысл обзаводиться 64-битной игровой машиной?

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

■ Процессор 1:	AMD Athlon64 2800+
■ Материнская плата 1:	EPoX EP-8HDA3+
■ Процессор 2:	AMD Athlon XP 2800+
■ Материнская плата 2:	Gigabyte GA-7N400 Pro2
■ Память:	2x256 Мбайт DIGMA DDR500
■ Видеокарта:	nVidia GeForce FX 5900 Ultra (256 Мбайт)
■ HDD:	20 Гбайт MAXTOR 740X-6L
■ Кулер:	ZALMAN 7000A Cu
■ DVD-ROM:	ASUS E616P1
■ БП:	Codegen 300X, 300 Вт
■ ОС:	Windows XP Pro

КОРПУС ПРОЦЕССОРА

Это текстолитовая пластинка с большим количеством ножек, на которую наклеен кристалл. Между ним и пластинкой с контактами находится подложка, обеспечивающая вывод микроконтактов кристалла на ножки корпуса. Все это в совокупности и есть процессор.
Основным внешним отличием AMD Athlon64 от других моделей линейки является металлическая крышка поверх кристалла (как у Intel Pentium4). Такой слой не только предохраняет ядро от сколов, но и делает распределение тепла по кристаллу более равномерным. Если выражаться простыми словами, это защита как от физических, так и от тепловых повреждений.
AMD Athlon XP снабжен только четырьмя резиновыми накладками, наклеенными на текстолитовую пластину со стороны кристалла, которые не позволяют радиатору перекашиваться и повреждать кристалл (тем не менее, помогает это далеко не всегда). А любая трещина, скол или глубокая царапина на ядре смертельны для процессора.

МАРКИРОВКА ПРОЦЕССОРА

Чтобы отличить один CPU от другого, используется специальный шифр, по которому вы всегда можете определить тип устройства.
AMD по-прежнему указывает не реальную частоту процессора, а его рейтинг. AMD Athlon XP всегда работали на более низких частотах, чем сравнимые с ними по производительности Intel Pentium 4. Например, тактовая частота AMD Athlon XP 2800+ составляет около 1.9 ГГц, а AMD Athlon64 2800+ – 1.7-1.8 ГГц, тогда как Intel Pentium 4 2800 работает на частоте около 2810 МГц. AMD Athlon64 2800+ обозначается следующим образом: ADA2800AEP4AP, а AMD Athlon XP 2800+ – AXDA2800DKV3D. На маркировке всегда видно рейтинг процессора, а также другую информацию, предназначенную уже не для обычного пользователя, а для специалиста.

НОЖКИ И РАЗЪЕМ

Целесообразно говорить не о фактическом размере, а о количестве ножек и, соответственно, сокете. Старый-добрый AMD Athlon XP имел 462 ножки и устанавливался в Socket A, или, точнее, Socket 462. А у AMD Athlon64 ног 754, поэтому для него требуется другой разъем и другая материнская плата с Socket 754.
AMD Athlon64 FX, в свою очередь, инсталлируется на Socket 940, что принципиально отличает его от AMD Athlon64 (для их установки требуются разные материнские платы). Увеличение числа ножек связано с двумя нюансами: во-первых, контроллер памяти интегрирован непосредственно в процессор, во-вторых, между последним и чипсетом значительно повышена скорость обмена данными.

ЧАСТОТА И АРХИТЕКТУРА

Многие пользователи привыкли, что производительность компьютерных комплектующих напрямую связана с частотой, будь то процессор, видеоускоритель, память или материнская плата. Такой тип оценки быстродействия излишне разрекламирован производителями. Складывается впечатление, что вся индустрия персональных компьютеров находится в непрерывной погоне за мегагерцами. Однако многое зависит и от архитектуры конкретного компонента PC. Причем это направление прогресса также постепенно популяризируется. Вспомним, например, увеличение количества пиксельных конвейеров в графических адаптерах, перевод контроллера памяти в двухканальный режим (Dual DDR), увеличение количества CASH.
Как было сказано выше, у AMD Athlon XP и AMD Athlon64 при одинаковом рейтинге разные частоты, причем у первого они больше. Но это еще не говорит о том, что производительность и быстродействие нового кристалла недостаточно высоки. Результаты тестов, приведенные в этой статье в виде графиков, отлично показывают преимущества архитектурных нововведений: 64-битность и накристальный контроллер памяти AMD Athlon64.

РАБОТА С ПАМЯТЬЮ

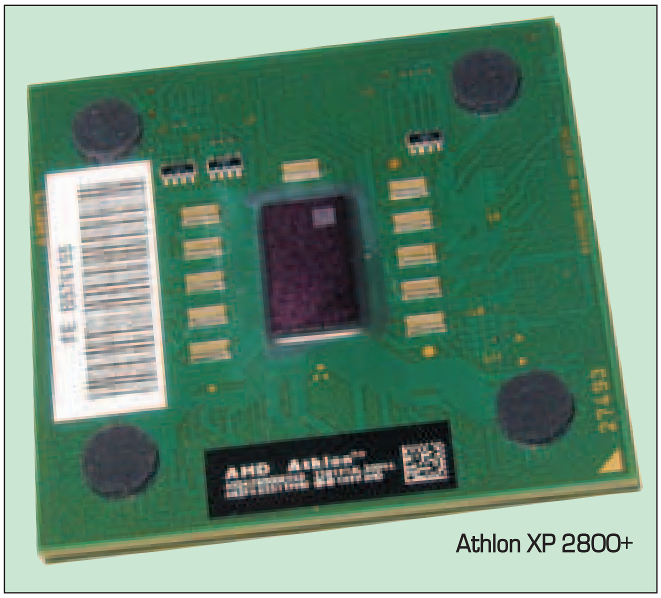
В платформах AMD Athlon XP скорость работы с памятью связана с материнской платой. Любой сигнал от процессора к памяти может пройти только через чипсет. Например, если память работает на частоте 400 МГц, а FSB системной платы – 333 МГц, то скорость работы с ОЗУ тоже снизится. В AMD Athlon64 эта структура реализована иначе. Контроллер памяти интегрирован в процессор, за счет чего общение с памятью идет напрямую (а не через чипсет) с максимально возможной скоростью.

FSB

Отчасти благодаря изменениям в сокете и в корпусе AMD Athlon64 удалось повысить частоту системной шины до 800 МГц. Однако это скорее задел на будущее, так как данный параметр на память теперь не влияет, а

ДВУХКАНАЛЬНОСТЬ ПАМЯТИ

Как известно, в современных настольных системах данные с оперативной памяти считываются с частотой 333 или 400 МГц (DDR333, DDR400). У платформы Intel (Socket 478) частота передачи данных по процессорной шине – 800 МГц. Поэтому компания предложила использовать двухканальную память Dual Channel DDR, и за счет поочередного обращения к двум банкам памяти получить те же самые 800 МГц. Платформа AMD (socket A) отреагировала на это созданием двухканальных чипсетов NVIDIA nForce2 и VIA KT880. Однако большинство процессоров AMD работали на процессорной шине с частотой считывания данных 333 МГц, и лишь некоторые поддерживали 400 МГц (против 800 МГц у Intel). Так что двухканальность им особых преимуществ не дала. Хотя реализация контроллера памяти (не связанная с Dual Channel DDR) сделала чипсет NVIDIA nForce2 одним из самых быстрых и популярных, в то время как VIA KT880 большого распространения не получил.
Надо также уточнить, что в рекламных целях указываются удвоенные и учетверенные частоты работы шины и памяти. Так что на платформах Socket 478 (Intel) и Socket A (AMD) истинные частоты (тактовые) шины и памяти в штатном режиме (не разогнанном) не превышают 200 МГц. Данные могут передаваться от двух до четырех раз за такт, однако практика показывает, что кардинально на производительность это не влияет. Ведь адресация занимает довольно много времени и происходит с номинальной скоростью. Кроме того, в архитектуре этих платформ имеется довольно много узких мест, которые не позволяют сильно поднять производительность локальным увеличением каких-либо частот.
Контроллер памяти на AMD Athlon64 одноканальный и находится на самом процессоре, что позволяет ему общаться с памятью напрямую. Здесь двухканальность даст значительное преимущество. Но реализована она пока только у AMD Athlon64 FX, у которого в связи с этим увеличено количество ножек. Ситуацию запутывает тот факт, что ожидается появление обычного AMD Athlon64 с поддержкой двухканальности, причем для него понадобится особый разъем, а следовательно, и системная плата. Однако точно можно сказать, что особенности работы памяти в новой платформе почти не зависят от чипсета.


Athlon XP 2800+


Athlon64 2800+

все остальные компоненты PC все еще довольно низкоскоростные!
Для сравнения: максимальная частота шины AMD Athlon XP – 400 МГц, а у большинства моделей, с которыми мы сталкивались, и того меньше – всего 333 МГц.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИНСТРУКЦИИ

При изготовлении AMD Athlon XP используются технологии MMX (применялись, в основном, в старых играх), 3DNow! и SSE, что помогает добиваться хорошей производительности в различных приложениях, кроме тех, которые «заточены» под Intel Pentium4 (технология SSE2). Теперь набор инструкций SSE2 реализован и в AMD Athlon64. Основное же отличие этого процессора (на рынке PC) от остальных состоит в том, что AMD Athlon64 поддерживает технологию x86-64, позволяющую работать с любыми 64-битными приложениями.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Конечно, каждого из нас интересует производительность, причем именно там, где требуется действительно мощный процессор, то есть в играх и ПО, использующем 3D-графику. А в текстовых редакторах можно и на 486DX4 работать без проблем. Мы не стали искать новых путей и решили проверить работу процессоров на уже испытанных играх – Unreal Tournament 2004 и X2-The Threat. Также мы использовали два CPU теста. Все результаты представлены в виде графиков.

ТЕПЛОВЫДЕЛЕНИЕ

Для владельцев любых процессоров AMD Athlon это весьма щекотливая тема, не зря в народе их иногда называют «кипятильниками». В процессе тестирования было выявлено, что температура AMD Athlon XP 2800+ в среднем градусов на семь выше, чем у AMD Athlon64 2800+. Причем оба они охлаждались одинаково (ZALMAN CNPS7000A-Cu), а это значит, что при большей производительности система на базе AMD Athlon64 2800+ будет менее шумной.

УСТАНОВКА КУЛЕРА

Немаловажно, что в AMD Athlon64 применяется иной крепеж кулера. Принцип установки новой системы очень схож с аналогичным у Intel Pentium 4. На материнской плате надежно закрепляется что-то вроде прочного пластикового короба. Благодаря этому радиатор связан с ней не в двух точках (как это было при крепеже скобой), а в четырех, что обеспечивает ему более плотное прилегание к процессору. Это позволяет лучше отводить тепло, избежать перекосов кулера и повреждения сокета.

СКОЛЬКО СТОИТ?

Чтобы собрать платформу на основе процессора AMD Athlon64 2800+, вам вполне достаточно $430-460. Материнская плата (ABIT KV8-MAX3, ASUS K8V SE Deluxe) обойдется в $160-180, процессор – около $180, хороший кулер (Zalman CNPS 7000-CU) – $40-50 и модуль памяти 256 Мбайт (Samsung) в районе $50.

ТЕХНОЛОГИЯ COOL'N'QUIET

В AMD Athlon64 использовалась новая технология Cool'n'Quiet. Если эта функция включена, то при неполной загрузке процессора его частота будет автоматически понижаться (при этом, соответственно, снижается тепловыделение). Также в процессоре располагается несколько сенсоров, которые отслеживают температуру в разных его частях.
В некоторых AMD Athlon XP на ядре Barton применялась функция отключения процессора от шины (высокоимпедансный режим) для обеспечения небольшого охлаждения. Такая «передышка» часто заметна в виде кратковременных остановок системы при работе процессора на высокой температуре. Это малоэффективно, а при игре мешает.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Подразумевается, что система состоит из материнской платы, процессора и памяти, а все вместе это называется платформой. Залогом качественной работы материнской платы является чипсет, и ее возможности определяются в основном им (хотя мы не спорим, многие составляющие платы оказывают то или иное влияние). Между системными платами описываемых в статье процессоров не так много различий. Основное же заключается, пожалуй, в том, что на платформе Athlon64 процессор берет на себя часть функций, возложенных в платформе Athlon XP на северный мост.

ПАРАМЕТРЫ ЧИПСЕТОВ

Знание особенностей чипсетов просто необходимо, чтобы собрать надежную платформу, способную удовлетворить ваши нужды. Сам по себе чипсет состоит из двух больших микросхем, так называемых северного и южного моста (иногда они интегрированы в один чип). Такое странное название дано потому, что именно через них процессор связывается с другими частями PC.
Северный мост содержит контроллеры высокоскоростных устройств (видеоадаптера, памяти, Ethernet), а южный – низкоскоростных (звукового адаптера, винчестера, Floppy и оптического привода).

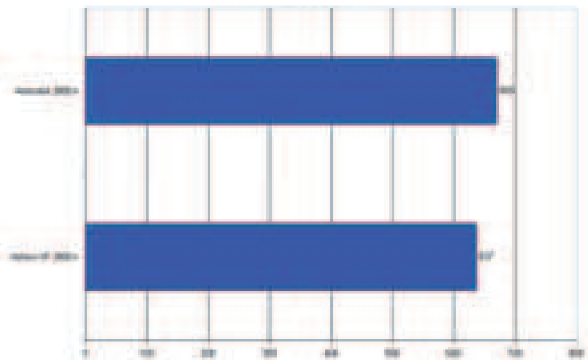
РАСШИФРУЕМ ТЕРМИНЫ

Северный мост – ближайшая к процессору микросхема на материнской плате.
Частота шины (FSB) определяет скорость обмена данными между процессором и северным мостом (чем больше, тем лучше).
Частота памяти определяет скорость обмена информацией между памятью и чипсетом (для AMD Athlon XP) или процессором (для AMD Athlon64).
Южный мост – это микрочип, который, как правило, располагается на нижней части материнской платы правее PCI-разъемов или между ними.
Интегрированный звук – полезная функ-

AMD ATHLON64 FX И AMD ATHLON64

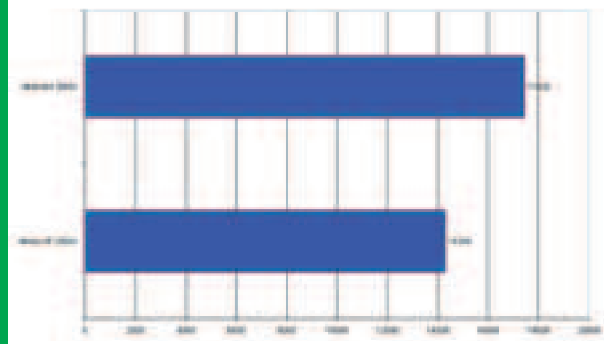
Основным отличием AMD Athlon64 FX от AMD Athlon64 является то, что интегрированный в него контроллер памяти двухканальный. У AMD Athlon64 FX также более высокие рабочие частоты и планируется их повышение. Однако и цена его невероятно высока ($800), к тому же он требует специальной материнской платы, так что его покупать пока еще нецелесообразно.

3DMark 2003, CPU score



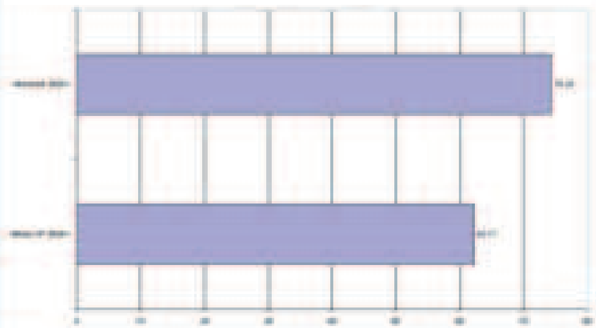
Отличия незначительны – чуть меньше пяти процентов.

CPUBebch2003



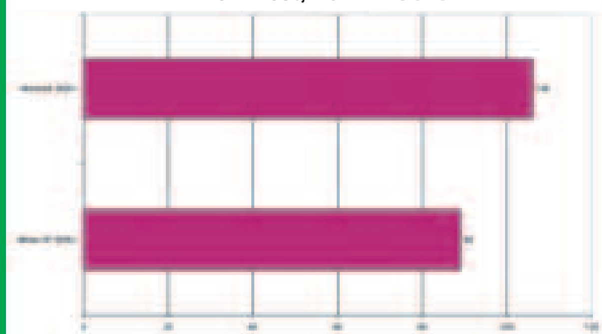
AMD Athlon64 опережает AMD Athlon XP на 17–18% – отличный показатель.

Unreal Tournament 2004, 1024x768x32



На глаз различия в работе AMD Athlon XP и AMD Athlon64 почти не заметны. Разве только при тестировании первого наблюдались очень редкие подергивания.

X2: The Threat, 1024x768x32



Оба результата хорошие, но 17 кадров, выигранные AMD Athlon64 2800+, все же заслуживают внимания.

ция для нетребовательных к звуку пользователей.

Интегрированный модем не отличается хорошим качеством и не способен предоставить надежное соединение на наших линиях. Однако в России, в отличие от других стран, этот вид связи крайне распространен.

Интегрированный видеоадаптер встречается в платформах AMD Athlon довольно редко, так как не очень востребован геймерами (обычно это очень слабые, примитивные ускорители).

Интегрированный сетевой контроллер уже давно стал стандартом; сейчас практически все материнские платы оснащены адаптерами Ethernet (нет необходимости покупать сетевую карту).

PCI – необходимые разъемы для PCI карт (звуковые карты, ТВ-тюнеры, модемы, дополнительные контроллеры USB, FireWire, Ethernet, Bluetooth, Wi-Fi).

AGP – разъем для видеоадаптера (отличий в производительности между 4X и 8X практически нет).

IDE/SATA – контроллеры жестких дисков и оптических накопителей. На сегодняшний день по скорости различаются незначительно. Однако SATA – более молодой и перспективный интерфейс.

V-RAID – функция, позволяющая подключать несколько винчестеров, впоследствии работающих как один диск, чтобы получить преимущество в скорости или надежности.

USB – универсальная последовательная шина. Варианты 1.1 и 2.0 различаются только по скорости передачи данных.

ЛИНЕЙКА AMD ATHLON64

Если некоторое время назад речь шла просто об AMD Athlon64, то теперь приходится упоминать и рейтинг, так как уже сформировалась полноценная линейка процессоров. Младшей моделью в ней является процессор с рейтингом 2800+, а старшей – пока 3700+ (его еще нет в продаже). Вполне возможно что серия AMD Athlon XP перестанет развиваться, так как сейчас работы ведутся над новым поколением AMD Athlon64, разрабатываются и новые процессоры, которые, возможно, дополнят ассортимент AMD Athlon64 FX. Разработчики предполагают, что в ближайшем будущем количество игр и программ, написанных под 64-битные технологии, будет расти чуть ли не в геометрической прогрессии, и по этой причине считают процессор очень перспективным. ■

ВЫВОДЫ

Компания AMD наконец-то решилась сменить Socket A, тормозящий развитие производительности систем на основе AMD Athlon XP. Это нормальный процесс, ведь Intel успела провести подобную замену два раза и готовит уже новый разъем (LGA 775). Во всех тестах AMD Athlon64 стабильно обходит AMD Athlon XP, что особенно заметно именно в играх, а не в игровых тестах. При том, что на сегодняшний день основное преимущество процессора (поддержка 64-битных приложений) не используется.

Конечно, мы не можем заглянуть в будущее и сказать, будут ли программисты заниматься 64-битными приложениями в глобальном масштабе, или появятся лишь единичные продукты, но уже сейчас можно утверждать, что платформа AMD Athlon64 прижилась на рынке. Это доказывает появление полноценного модельного ряда как чипсетов и материнских плат, так и процессоров под эту платформу.

Время опасений, что AMD Athlon64 внезапно умрет (чего ожидали некоторые скептики), прошло, и если вы планировали собрать перспективную игровую систему на базе Athlon64, то пора этим заняться. Такая платформа будет дороже. Однако не стоит забывать, что AMD Athlon64 2800+ – младшая модель в линейке (в отличие от AMD Athlon XP 2800+), что даст большие возможности для апгрейда в ближайшем будущем.

ВСЕ РАССМАТРИВАЕМЫЕ ЧИПЫ РЕКОМЕНДОВАНЫ ФИРМОЙ AMD ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD ATHLON XP И AMD ATHLON64

Чипсеты платформ AMD Athlon XP:

VIA KT333:
- Северный мост: VT8367
- Частота шины (FSB): 200/266/333 МГц
- Частота памяти: 200/266/333 МГц
- Типы памяти: DDR 200/266/333 SDRAM, поддерживается до 4 Гбайт памяти
- Южный мост: VT8233, VT8233C или VT8233A
- Обмен данными между северным и южным мостом: до 266 Мбайт в секунду
- Интегрированный звук: AC'97 6-канальная звуковая карта
- Интегрированный модем: MC'97
- Интегрированный видеоадаптер: нет данных
- Интегрированный сетевой контроллер: 3Com® (VT8233C) или VIA (VT8233 или VT8233A) 10/100 Ethernet MAC сетевой контроллер
- PCI устройства/слоты: 5 PCI
- AGP: 2X/4X
- IDE: ATA 33/66/100, ATA 133, если южный мост VT8233A
- USB1.1: 4 порта, 2 контроллера

VIA KT400A:
- Северный мост: VT8377A
- Частота шины (FSB): 200/266/333 МГц
- Частота памяти: 200/266/333/400 МГц
- Типы памяти: DDR200/266/333/400 SDRAM до 4 Гбайт
- Южный мост: VT8237
- Обмен данными между северным и южным мостом: до 533 Мбайт/с
- Интегрированный звук: VIA Vinyl 6-TRAC 6-канальный AC'97 аудио
- Интегрированный модем: MC'97
- Интегрированный видеоадаптер: нет данных
- Интегрированный сетевой контроллер: VIA MAC 10/100 Ethernet
- PCI устройства/слоты: 6 PCI
- AGP: AGP 8X
- IDE: двухканальный Serial ATA, поддержка до двух SATA устройств
- V-RAID: RAID 0, RAID 1, и RAID 0+1 поддержка SATA и ATA-133 стандартов
- USB 2.0: 8 портов

VIA UniChrome KM400:
- Северный мост: VIA VT8378.
- Частота шины (FSB): 200/266/333 МГц
- Частота памяти: 200/266/333 МГц
- Типы памяти: DDR200/266/333 SDRAM.
- Южный мост: VT8237.
- Обмен данными между северным и южным мостом: до 533 Мбайт/с
- Интегрированный звук: AC'97 6-канальный Surround Sound
- Интегрированный модем: MC'97
- Интегрированный видеоадаптер: UniChrome 2D/3D Graphics
- Интегрированный сетевой контроллер: VIA MAC 10/100 Мбайт ps Fast Ethernet
- PCI Устройства/слоты: 6 слотов
- AGP: AGP 2X/4X/8X (AGP 3.0)
- IDE: Serial ATA/RAID (2 канала)
- PATA-133 (1 канал)
- USB2.0: 8 портов

VIA KT400:
- Северный мост: VT8377
- Частота шины (FSB): 200/266/333 МГц
- Частота памяти: 200/266/333 МГц
- Типы памяти: DDR200/266/333 SDRAM до 4 Гбайт
- Южный мост: VT8235
- Обмен данными между северным и южным мостом: до 533 Мбайт/с
- Интегрированный звук: AC'97 6-канальный Surround Sound
- Интегрированный модем: MC'97
- Интегрированный видеоадаптер: нет данных
- Интегрированный сетевой контроллер: VIA MAC 10/100 Мбайт ps Fast Ethernet
- PCI устройства/слоты: 6 слотов
- AGP: AGP 2X/4X/8X (AGP 3.0)
- IDE: ATA 33/66/100/133
- USB2.0: 6 портов, 3 контроллера

VIA KT600:
- Северный мост: нет данных
- Частота шины (FSB): 266/333/400 МГц
- Частота памяти: 266/333/400 МГц
- Типы памяти: DDR266/333/400 до 4 Гбайт
- Южный мост: VT8237
- Обмен данными между северным и южным мостом: до 533 Мбайт/с
- Интегрированный звук: VIA Vinyl 6-TRAC 6-канальный AC'97 аудио
- Интегрированный модем: MC'97
- Интегрированный видеоадаптер: нет данных
- Интегрированный сетевой контроллер: VIA MAC 10/100 Ethernet
- PCI устройства/слоты: 6 слотов
- AGP: AGP4X/8X
- IDE: двухканальный Serial ATA, поддержка до двух SATA устройств
- V-RAID: RAID 0, RAID 1 и RAID 0+1 поддержка SATA и ATA-133 стандартов
- USB2.0: 8 портов

SiS 748:
- Северный мост: SiS748
- Частота шины (FSB): 266/333/400 МГц
- Частота памяти: 266/333/400 МГц
- Типы памяти: DDR 266/333/400 SDRAM, поддерживается до 4 Гбайт памяти
- Южный мост: SiS963L
- Обмен данными между северным и южным мостом: до 533 Мбайт/с
- Интегрированный звук: VIA Vinyl 6-TRAC 6-канальный AC'97 аудио
- Интегрированный модем: MC'97
- Интегрированный видеоадаптер: нет данных
- Интегрированный сетевой контроллер: MII interface 10/100 Мбайт ps
- PCI устройства/слоты: 6 PCI
- AGP: 8X
- IDE: ATA 133
- USB2.0: 6 портов, 1 контроллер

NVIDIA nForce2 IGP:
- Северный мост: IGP2
- Частота шины (FSB): 266/333 МГц
- Частота памяти: 266/333 МГц
- Типы памяти: DDR 333 SDRAM, поддерживается до 4 Гбайт памяти
- Южный мост: MCP2
- Обмен данными между северным и южным мостом: HyperTransport до 800 Мбайт/с
- Интегрированный звук: NVIDIA SoundStorm(TM) audio Dolby Digital 5.1
- Интегрированный модем: нет данных
- Интегрированный видеоадаптер: аналог NVIDIA GeForce4 MX
- Интегрированный сетевой контроллер: 10/100 Мбайт ps Ethernet
- PCI устройства/слоты: 6 PCI
- AGP: 4X/8X
- IDE: ATA 133
- USB2.0: 6 портов

Чипсеты платформ AMD Athlon64:

VIA K8T800:
- Северный мост: нет данных.
- Частота шины (FSB): 16 бит/1.6 ГГц HyperTransport
- Частота памяти: 128 бит двухканальный контроллер DDR памяти, интегрированный в процессор
- Типы памяти: DDR266/333/400 до 4 Гбайт
- Южный мост: VT8237
- Обмен данными между северным и южным мостом: до 533 Мбайт/с
- Интегрированный звук: VIA Vinyl Audio 5.1 surround sound (AC'97)
- Интегрированный модем: MC'97
- Интегрированный видеоадаптер: N/A
- Интегрированный сетевой контроллер: VIA MAC 10/100 Ethernet
- PCI устройства/слоты: 6 слотов
- AGP: AGP4X/8X
- IDE: двухканальный Serial ATA, поддержка до двух SATA устройств, SATALite интерфейс для двух дополнительных SATA устройств (всего 4)
- V-RAID: RAID 0, RAID 1, и RAID 0+1* & JBOD (SATA)
- USB2.0: 8 портов

NVIDIA nForce3:
- Северный мост: нет данных
- Частота шины (FSB): 1.6 ГГц.
- Частота памяти: 128 бит двухканальный контроллер DDR памяти, интегрированный в процессор
- Типы памяти: DDR266/333/400 до 4 Гбайт
- Южный мост: нет данных
- Обмен данными между северным и южным мостом: до 533 Мбайт/с
- Интегрированный звук: AC '97 2.1 интерфейс 7.1 Surround Sound аудио
- Интегрированный модем: MC'97
- Интегрированный видеоадаптер: нет данных
- Интегрированный сетевой контроллер: NVIDIA IEEE 802.3 Media Access Control (MAC), поддержка Supports 10/100/1000Base-T Ethernet/Fast Ethernet/Gigabit* Ethernet
- PCI устройства/слоты: 5 слотов
- AGP: AGP 2X/4X/8X
- IDE: двухканальный Serial ATA, поддержка до четырех SATA устройств, Ultra ATA-133
- V-RAID: RAID 0, RAID 1, и RAID 0+1
- USB2.0: 8 портов

SiS 755:
- Северный мост: SiS755
- Частота шины (FSB): 800 МГц
- Частота памяти: 266/333/400 МГц
- Типы памяти: DDR 266/333/400 SDRAM, поддерживается до 4 Гбайт
- Южный мост: SiS964
- Обмен данными между северным и южным мостом: до 1 Гбайт/с
- Интегрированный звук: AC'97 5.1 аудио
- Интегрированный модем: MC'97
- Интегрированный видеоадаптер: нет данных
- Интегрированный сетевой контроллер: MII интерфейс 10/100 Мбайт ps
- PCI устройства/слоты: 6 PCI
- AGP: 8X
- IDE: ATA 133
- V-RAID: RAID 0, RAID 1, JBOD
- USB2.0: 8 портов

ШКОЛЬНЫЕ ГОДЫ ЧУДЕСНЫЕ



Замечено, что чем больше смотришь аниме, тем сильнее утверждаешься во мнении, что японская анимация волнующе неоднородна и как-то даже, простите, всеобъемлюща. Под грифом «аниме» проходит все, что душеньке угодно – от высоколобых психологических триллеров и квазинаучной ереси, до мистических комедий и трогательных романтизаций игры в го. Душа и тело ходят об руку, поэтому на свете есть хентай и более легкая его разновидность, фан-сервис. О чем исправно напоминают российские аниме-прокатчики.

«ЖАРКОЕ ЛЕТО» (GREEN GREEN)
Режиссер Тисаку Мацумото, 2002
Российский издатель: MC Entertainment; 12 эпизодов на двух DVD или в двух боксах с двумя VHS-кассетами
НАШ РЕЙТИНГ: ★★★☆☆

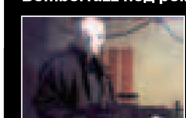
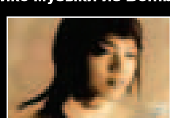
Воздадим должное MC Entertainment: имея в каталоге релизов монументальные нетленки ранга «Оборотней» Мамору Осии, в компании не забывают о легковесной ерунде, без которой аниме столь же однобоко, как Хайд без Джекила или Киркоров без фонограммы. Величие «Изгнанника» студии Gonzo (дифирамбы ему мы будем петь с сентября по декабрь, параллельно с выходом дисков) особенно наглядно ощущается в сравнении с проходными вещами, составляющими основную массу телевизионного аниме, – которые надо смотреть хотя бы для того, чтобы научиться различать рядовое

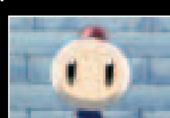
ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете американский трейлер к полнометражному аниме Ghost in the Shell 2: Innocence (премьера в США 17 сентября); видео японского рэп-исполнителя DJ Hasabe; ролик аниме «Жаркое лето» и клип Bomberfuzz под ремикс музыки из Bomberman от NES Project.



Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ 17 ИЮЛЯ СОСТОЯЛАСЬ японская премьера долгожданного полнометражного аниме Steamboy режиссера Кацухиро Отомо. Критики в восторге: снимавшуюся десятилетие ленту с бюджетом около 20 млн. долларов уже называют современной классикой и самым главным творением автора «Акиры». Дебютировав в кассовых чартах сразу на четвертом месте, ретрофантастическая картина о торжестве паровых технологий готова потеснить тройку лидеров – очередной полнометражник о покемонах (2004 Pocket Monster Advanced Generation) и жизнеописания Гарри Поттера и Питера Паркера. Перспективы у Steamboy куда радужнее, чем у Innocence: Ghost in the Shell Мамору Осии, также обласканному критикой, но шедшему в Японии при полупустых залах.

▸ 31 ИЮЛЯ В МОСКВЕ, на территории торгового центра «Горбушкин двор» состоялось открытие фирменного магазина компании MC Entertainment. Там любители аниме могут найти полный ассортимент продукции компании на видеокассетах, DVD и CD (MPEG4), анимешные плакаты, футболки и журналы по вполне привлекательной цене, а также богатый ассортимент оригинальной манги и альбомов известных японских художников.







▸ АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ Final Fantasy VII: Advent Children удостоится показа в рамках Венецианского кинофестиваля, который пройдет с 1 по 11 сентября. Зрители увидят промежуточный монтаж фильма, выходящего на японские киноэкраны в конце года. Новые кадры из картины смотрите на следующей странице.





и выдающееся. «Жаркое лето», в девичестве Green Green, – из разряда обычных, ни к чему не обязывающих вещиц, прицельно бьющих по аудитории «эмтивишного» Golden Boy. Распустившаяся на основе хентайной PC-игры 12-серийная история наверняка будет по вкусу коллеге Глаголеву – тут навалом школьниц с большими сиськами.

Жуткое дело: американские зрители встретили «Жаркое лето» с холодным неприятием. Англоязычные анимешные веб-сайты обвиняют создателей в оголтелом сексизме и разврате. «Сиськи в школе – аморально и непедагогично!» – хором заявляют западные фэны, всячески демонизируя сериал. Предварительно начитавшись отповедей, мы были готовы чуть ли не к жесткому порно для законченных извращенцев. В действительности же наполнение дисков полностью соответствует возрастной рекомендации «16+» от российского издателя. Как такового секса здесь нет (пожелаем удачи двум третям читателей, после этой фразы преключившимся на другие статьи номера), но отсутствие действительно откровенных сцен – сериал, на минуточку, шел по японскому ТВ, известному жесткими цензурными рамками – не мешает «Лету» быть весьма фривольной молодежной комедией, с ощутимой ленцой маскирующейся под комедию романтическую.

В зачине сообщается, что любовь неких юноши и девушки оказалась под запретом, и тогда они пообещали друг другу быть вместе в следующей жизни. Сказано – сделано: когда в рамках эксперимента в мужской загородной школе вводится совместное обучение, и во двор учебного заведения въезжает автобус с тридцатью девочками, нам явственно дают понять: очаровашка Мидори, что твоя Алиса Селезнева, сваливается на голову незадачливому Юсукэ не абы как, а в качестве прямого следствия данного некогда (в будущем ли, в прошлом – неважно) обещания. Да вот беда: парень в упор не помнит ни Мидори, ни клятвы связать с ней свою судьбу. Он вообще из робкого десятка, а тут невесть откуда берется такое вот в розовых трусиках и в одностороннем порядке провозглашает обоюдную любовь до гроба – есть от чего стушеваться. Обескураженной Мидори придется заново завоевывать сердце своего избранника – не самая тривиальная задача, учитывая наличие ряда потенциальных соперниц. Это у нас романтическая линия. Другая линия ужом вьется вокруг обреченных попыток троих озабоченных увальней, одноклассников тихони Юсукэ, добиться расположения девочек. Делают они это такими беспомощно идиотскими способами, что в перерывах между приступами истерического хохота неудачников становится по-человечески жал-





ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает DVD «Жаркое лето: уроки 1-6». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 сентября.

Вопрос:

Сколько сосков у коровы?

1. Четыре
2. Шесть
3. Сколько вырастет

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail:
banzai@gameland.ru



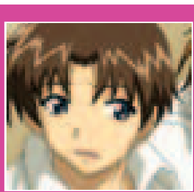
ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме Card Captor Sakura The Movie 2: The Sealed Card получает Иван Лабутов из Владивостока/ Правильный ответ: японское слово «бисенен» означает «красавчик».

КОНТИНГЕНТ ЛЕСНОЙ ШКОЛЫ «КОЛОКОЛЬНЫЙ ЗВОН»

ВСЕ ПЕРСОНАЖИ ПЕРЕКОЧЕВАЛИ В «ЖАРКОЕ ЛЕТО» ИЗ ИГРЫ-ПРОТОТИПА



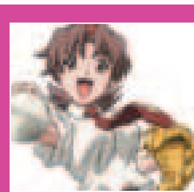
Мидори

Пришелица, пылающая Настоящей Любовью™ к непомнящему ее Юсукэ.



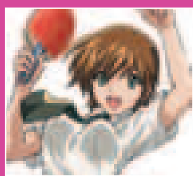
Футаба

Девица-сорванец, избивающая озабоченных парней при первом удобном случае.



Юсукэ

Обычный Мальчик™. Типичный главный герой хентайной игрушки.



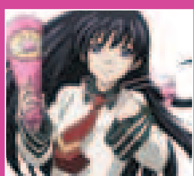
Рэйка

Подруга Мидори, пытающаяся расстроить ее планы в отношении возлюбленного.



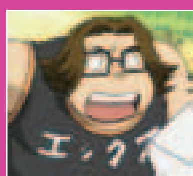
Вакаба

Подруга Футабы, ухаживает за кактусом Тогэмура-саном, предсказывающим судьбу.



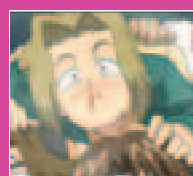
Тигуса

Дама, присматривающая за девочками. Вожатая и медсестра в одном лице.



Тэндзин

Косолапый деревенский дундук, упорно считающий себя «старшим братиком» Санаэ.



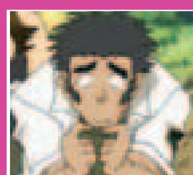
Санаэ

Хрупкая недотрога. С детства болеет и вынуждена принимать лекарства.



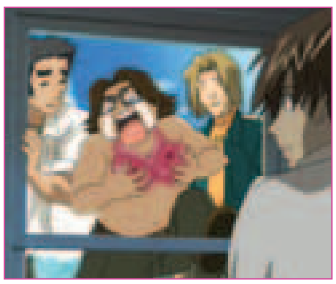
Батти-гу

Толстяк мечтает о персональном гареме и мучается мозолями на руках.



Итибан-боси

Карикатура на ловеласа. Читает мужские журналы, применяет знания на деле. Тщетно.



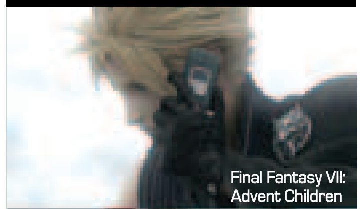


ко. Представьте, что Бивиса и Батт-хеда на самом деле трое, и они при помощи спиннинга стягивают юбки с одноклассниц, предпринимают героические восхождения по отвесной стене ради подглядывания в бане и юрким сэмфишером пробираются в женский корпус в поисках нижнего белья – ничего не напоминает? Конечно, наш родной летний лагерь! Тот самый, где ходят в поход, сохнут по вожатым и ночью мажут зубной пастой противоположный пол. Вслушайтесь в названия серий: «Сердца трепещут в горах», «Как подскальзывались и падали в купальне», «Где-то в лесу», «Падение в медпункте», «Жарко, жарко в раздевалке» – музыка, сущая музыка для каждого, кто хоть раз отдыхал в лагере. Судя по гневным отзывам буржуинов, развлечения ихних бойскаутов в корне отличаются от принятого у наших и японских... на язык так и лезет – пионеров.

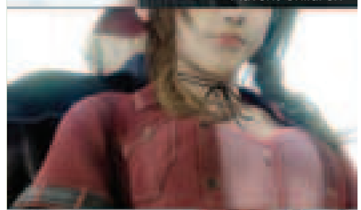
Остается посетовать, что авторы сделали излишне четкий упор на эскападах трех придурков, оставив романтическую составляющую «для галочки». Сразу бросается в глаза, что режиссер предпочитает гоняющего кретинов медведя-насильника обыгрыванию потенциально интересного любовного многоугольника. Подростковый эротизм, подглядывания, бесконечные фантазии, трусики-лифчики, дерганье за косички (и не только) – все это зажигает не по-детски, да только правда – она далеко не всегда в штанах. Лишите чувственности «Американский пирог», останется похабная комедия. У «Лета» были все составляющие новой Love Hina, однако акцент на скабрезности сдвинул проект ступенькой ниже. Это не означает, что сериал не сможет понравиться, что он скучен или плох: он просто недостаточно хорош. В конце концов, вопрос лишь в том, с чем сравнивать, – на MTV «Жаркое лето» гарантированно стало бы хитом.

А мы в «Банзай!» привередливые, нас голыми сиськами не возьмешь. ■

Super ShortNews Turbo EX Edition



Final Fantasy VII: Advent Children















МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)

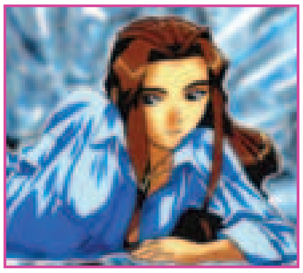


DUAL! PARALLEL TROUBLE ADVENTURE COLLECTION

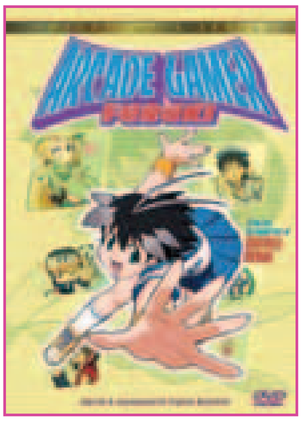
Режиссер Киндзи Йосимото, 1999

★★★★☆

Результат того, как создатель Tenchi Muyo! Масаки Кадзисима решил слегка отвлечься от любимых героев и, ни много ни мало, с серьезным лицом спародировать Evangelion. К чести автора, в Dual! достаточно оригинальных сюжетных ходов, а общая канва менее тяжеловесна, нежели в монументальном творении студии Gainax, – поэтому за похождениями школьника Кадзуки Йоцуки в параллельном мире, где героя рекрутируют в качестве пилота боевого робота, наблюдаешь с легким сердцем. Сам робот Зинв, между прочим, вследствии перекочевал в сериал Tenchi Muyo!



GXP, о котором мы рассказывали совсем недавно. В прошлом году компания ADV Films переиздала Dual! в первом регионе в виде четырехдискового бокс-сета, продающегося по более доступной цене, чем отдельные DVD. Не худшее пополнение коллекции ценителя жанра. ■



ARCADE GAMER FUBUKI

Режиссер Коити Огата, 2001

★★★★☆

Как бы вы отнеслись к анимационному фильму, героиня которого участвует в различных турнирах по аркадным видеоиграм и выигрывает благодаря силе «трусиков страсти», превращающих ее в девушку-волшебницу? Мы, честно говоря, умилились. Это чистой воды фан-сервис для одиноких геймеров: помимо нижнего белья чемпионки, тут полно отсылок к игровой классике. В первом же эпизоде Фубуки побеждает в Crazy Climber, после чего автоматы идут сплошной чередой: Fantasy Zone, Virtua Fighter, Dig Dug, Pac-Man... Проект финансировался компанией Enterbrain, издающей небезызвестный журнал



Famitsu Weekly, а в числе спонсоров замечены Sega и Namco, так что скучать при просмотре нашему брату не придется.

Хотя подобные фортели не в наших правилах, исключительно за игровую направленность приходится добавить четвертую розовую звездочку. ■

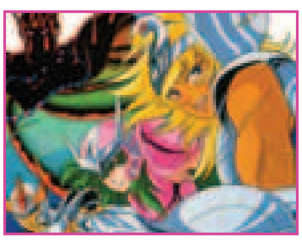


SAINT SEYA VOLUME 1

Режиссер Хидэми Кубо, 1986

★★★☆☆

История о наделенных магическими силами Святых, поддерживающих баланс в населенной богами и демонами вселенной, – характерный образчик телевизионного аниме восьмидесятых годов, в свое время так и не добравшегося до наших экранов. Незамысловатый сюжет о состязаниях Святых за право руководить себе подобными, владея единственным в своем роде доспехом (корни персонажей лежат в древнегреческой мифологии), не назовешь особенно захватывающим; он сфокусирован на поединках главного героя и только изредка радует неожиданным сценарным решением.



Все составляющие: дизайн и анимация героев, саундтрек и спецэффекты – говорят о солидном возрасте сериала, и неоспоримое достоинство Saint Seya как раз в том, что он может вернуть в детство тех из нас, кто тихонько ностальгирует по телеканалу «2х2» с его аниме-репертуаром. ■

Retro

Classic Machine



КОНКУРЕНЦИЯ МЕЖДУ 8-БИТНЫМИ КОМПЬЮТЕРАМИ И КОНСОЛЯМИ БЫЛА ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ЖЕСТКОЙ, А ПОЯВЛЕНИЕ НА РЫНКЕ ATARI 520 ST ОЗНАЧАЛО, ЧТО И У 16-БИТНОЙ СИСТЕМЫ COMMODORE AMIGA НАШЕЛСЯ СЕРЬЕЗНЫЙ СОПЕРНИК…

Хотя одно время Atari была чуть ли не монополистом на рынке игровых консолей, крах индустрии 1983 года привел к тому, что все больше и больше компаний стали выпускать собственное железо, зачастую – вполне удачное. Не испытывая особого смущения по поводу коллапса своей фирмы, владелец Atari Джек Трамиел, начал восстанавливать павшую империю. И одним из средств для достижения этой цели должен был стать компьютер на чипсете Amiga (в его разработку Atari уже вложила немало денег).

Выкупив остатки Atari у Warner, Трамиел обнаружил, что Amiga была приобретена компанией Commodore. Прекрасно понимая, что новый соперник скоро подготовит более совершенный проект, он начал разработку другой системы. Для этого был привлечен один из ведущих специалистов Commodore (своеобразный «обмен технологиями»). Вместе они и создали Atari 520 ST.

Не стоит удивляться тому, что ST не могла сравниться с Amiga по техническим характеристикам, – в конце концов, от начала проектирования до поступления в магазины прошло менее года. Однако низкая стоимость, а также наличие встроенных Midi-портов позволили Atari ST добиться популярности (в особенности – в Европе). Больше всего компьютер понравился музыкантам, которые использовали его в своей профессиональной деятельности.

Конечно, и геймерам скучать не пришлось. На Atari ST вышло немало модных игр того времени вроде Black Lamp, Speedball 2: Brutal Deluxe, Xenon 2 и Carrier Command, что доказало: железо у платформы все же не столь уж и слабое. Мы часами сидели, к примеру, за Dungeon Master и Rainbow Islands (куда более совершенная версия, чем на Amiga – по крайней мере, нам так кажется). Не стоит забывать и о большом количестве shareware-проектов.

Так что пусть Atari 520 ST и не стала самой мощной платформой своего времени, однако она заслуживала внимания, посему вспомнить о ней сейчас и достать откуда-нибудь с дальней полки будет совсем не лишним.

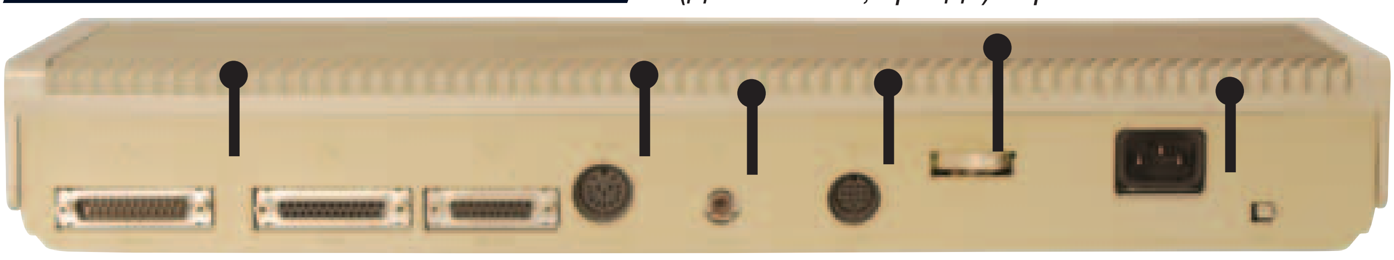
ХАРАКТЕРИСТИКИ

ЦПУ: MOTOROLA 68000
ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА: 8 MHZ
ОЗУ: 512 КБАЙТ
ЗВУК: YAMAHA YM2149
ОС: TOS (TRAMIEL OPERATING SYSTEM)
НОСИТЕЛЬ ДАННЫХ: ОДНОСТОРОННИЕ ДИСКЕТЫ 3.5"
РЕЖИМЫ РАБОТЫ ДИСПЛЕЯ: 320X200 (16 ЦВЕТОВ), 640X200 (ЧЕТЫРЕ ЦВЕТА), 640X400 (МОНОХРОМНЫЙ), ПАЛИТРА ИЗ 512 ЦВЕТОВ

ATARI 520ST

ВИД СЗАДИ

У Atari 520 ST полным-полно загадочных (для кого как, правда) портов.



Первые три порта предназначены для подключения модема, принтера и жесткого диска. Для начала девяностых годов это очень серьезно.

А сюда можно было воткнуть дополнительный дисковод, а также шнур для соединения с телевизором, либо монитором.

И, наконец, здесь у нас кнопки включения/выключения и перезагрузки, а также гнездо для подключения к электросети.



БОГ ВЕЛЕЛ ДЕЛИТЬСЯ



Одно из несомненных достоинств Atari ST – огромное количество условно бесплатного (а то и вовсе халявного) софта. Его можно было использовать свободно, не беспокоясь о лицензиях и оплате. Большая его часть представляла собой подготовленные для просмотра на Atari мультфильмы или порнографию, но было не так уж мало и небольших, но приятных игр. До сих пор самодельные проекты доступны и для Atari ST, и для Amiga, а с помощью Интернета их можно очень легко найти и скачать.

Одна из проблем Atari – количество дисков, на которые записывался софт. По весу коробки можно было определить, насколько крута игра.

ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ МОЮ ATARI ST?

Хотя я долгое время играл исключительно на Amstrad CPC 464, рано или поздно надо было переходить на 16-битные системы. Великолепная Commodore Amiga оказалась мне не по карману, а вот система от Atari – в самый раз. Так и начался период моей жизни, потраченный на сидение за играми вроде Speedball 2 и великолепного Dungeon Master (именно тогда, кстати, я научился рисовать детальные карты уровней на бумаге). Пусть Atari ST сейчас пылится в углу с кучей бесплатных и платных игр для нее, я никогда не забуду проведенные вместе с ней 1993-1994 годы. Ах, детство...

Даррен Джонс, Великобритания

Лучшие игры

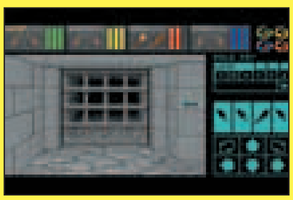


На Atari ST вышло множество великолепных игр, а благодаря поддержке Midi, они могли похвастаться еще и качественным звуком. Расскажем о самых известных.

Dungeon Master

Издатель: Mirrorsoft
Год: 1987

Вряд ли те, кто видели революционную ролевую игру Dungeon Master, смогли ее забыть. По тем временам (1987 год) она действительно была уникальной – с трехмерной графикой, поддержкой мыши и множеством элементов, позже ставших стандартом для жанра. Неудивительно, что впоследствии было создано четыре сиквела.



F-29 Retaliator



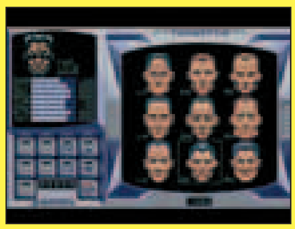
Издатель: Ocean
Год: 1990

Хотя и на Atari ST, и на Amiga, было немало авиасимуляторов, F-29 Retaliator оказался чуть ли не самым лучшим Сбалансированный геймплей, продуманные миссии и мощная по тем временам графика давали игроку в отличную возможность ощутить себя на время пилотом боевого самолета.

Speedball 2

Издатель: Renegade
Год: 1990

Пожалуй, в список лучших игр для любого 16-битного компьютера обязательно войдет детище Bitmap Brothers. Вот и на Atari ST «засветился» Speedball 2. Футуристическая графика, затягивающий игровой процесс и жесткий экшн сделали ее образцом проекта, практически лишенного недостатков.



Ultima V

Издатель: Origin
Год: 1989

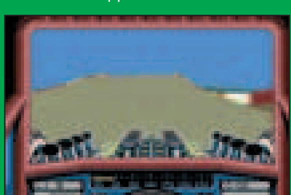
Пятая Ultima, равно как и две предыдущие части игры, вышли на множестве платформ, включая и Atari ST. Геймерам опять предложили путешествовать по Британнии (Britannia), однако расширились возможности героя, увеличилась интерактивность игрового мира, а NPC стали более активными.



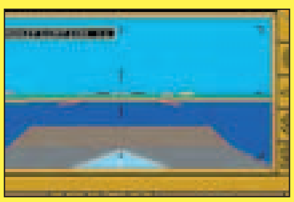
Stunt Car Racer

Издатель: Microprose
Год: 1989

Конечно, имя Джеффа Грамmonда сейчас ассоциируется с серией Grand Prix для PC, однако и в Stunt Car Racer он продемонстрировал все свои таланты. Великолепная трехмерная графика (используется технология wire-frame) и хорошая физическая модель обеспечили гонкам достойные внешний вид и геймплей.



Carrier Command



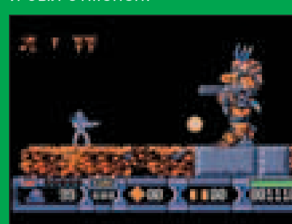
Издатель: Rainbird
Год: 1988

В Carrier Command были уникально смешены жанры стратегии, боевика и симулятора, чем он, собственно и запомнился, не считая очень неприятного бага, свойственного ранним версиям игры. Пилотировать можно самые разные виды боевых самолетов, включая и амфибии. Рекомендуем.

Turrican II

Издатель: Rainbow Arts
Год: 1991

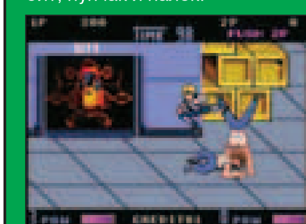
Отличный сиквел Turrican. Впечатляющая графика, солидный саундтрек и сумасшедший игровой процесс. А подборка оружия куда лучше, чем у конкурентов, не говоря уже о дизайне уровней. Жаль, что долгожданный римейк от Factor 5, похоже, так и был отменен.



Double Dragon II

Издатель: Virgin
Год: 1989

Этот замечательный beat-'em up успел побывать на многих платформах. Двое братьев, Билли и Джимми Ли, мстят бандитам за смерть прекрасной девушки, и в этом им помогут не только крепкие кулаки и мускулистые ноги, но и подручные предметы вроде бит, нунчак и палок.




1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
HIDDEN & DANGEROUS
GATHERING
illusion

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru
Spriggan spriggan@miranime.net

ШЕСТЬДЕСЯТ ЧЕТЫРЕ

Когда-то представители Nintendo утверждали, что создать эмулятор самой совершенной (по тем временам) в техническом плане консоли невозможно. Нужно ли говорить, что они ошибались? На деле эмуляция Nintendo 64 не только оказалась возможной теоретически, она позволила поиграть во все хиты с этой легендарной консоли на PC.

NINTENDO 64 НА PC НАСТРАИВАЕМ СОФТ...

... И ИГРАЕМ В MARIO 64!

Эмуляторам N64 всегда была свойственна несколько меньшая совместимость с играми, чем в случае с PlayStation, однако на данный момент она находится на достаточно высоком уровне. Большую часть хитов запустить удается. Существует как минимум два лучших представителя немалого семейства эмуляторов N64 – это Nineteen 64 (он же 1964) и Project 64, оба используют систему плагинов и нуждаются в настройке. Каких-либо принципиальных различий между ними нет, поэтому рассмотрим, на мой взгляд, наиболее совершенную программу – 1964 версии 0.9.9.

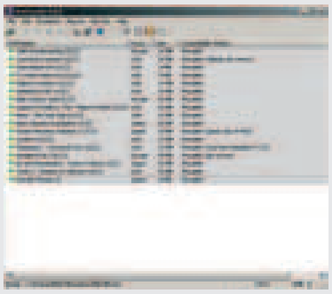
Минимальные системные требования для комфортной игры таковы: PIII500, 128 Мбайт RAM, GeForce2. Эмуляторы N64 не используют оригинальный BIOS, не нужно мучиться, выискивая необходимый файл в сети. К слову, это снимает все вопросы относительно их легальности. При запуске программа сразу же предложит указать папку, где хранятся ROM-файлы с играми. Их можно держать и в zip-архивах, запуская прямиком в запакованном виде. ROM-файлы, как сами понимаете, хранить у себя имеют право только владельцы картриджей с соответствующими играми. После установки вышеупомянутой папки приступаем к настройке плагинов.

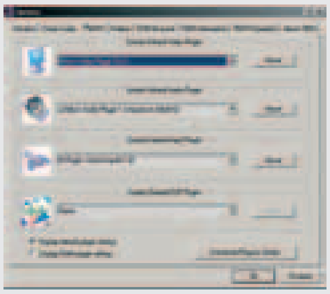
ГРАФИКА

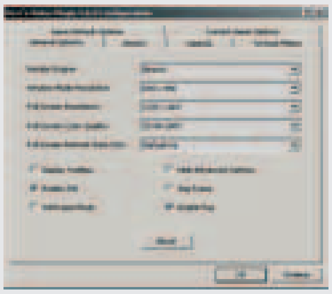
Как и в случае с PS one, выбор плагина зависит от типа установленной видеокарты. Для карточек от ATI или nVidia наилучшим выбором будет Rice Video Plugin, для обладателей акселераторов от 3Dfx подойдет Glide64. Из карточек более предпочтительна карта от 3Dfx, т.к. Glide64 является самым совершенным видеоплагином (что вполне объяснимо – оригинальная N64 использовала чипсет от 3Dfx), поддерживающим большинство функций. К сожалению, сейчас мало у кого найдется карта на чипсете Voodoo, но есть выход – можно использовать wrapper, т.е. эмулятор самого Glide, – в данном случае использование плагина становится возможным, однако качество и скорость эмуляции порой оставляет желать лучшего. Рассмотрим настройку Rice Video Plugin версии 5.6.0. Сначала идет выбор типа рендеринга (лучше всего ставить DirectX), разрешения в окошке и полном экране, глубины цвета и развертки самого экрана (оставьте ту, что стоит по умолчанию). Чтобы открыть доступ к дополнительным настройкам, необходимо убрать галочку рядом с пунктом Hide Advanced options.
В закладке DirectX можно выставить уровень антиалиасинга и анизотропной фильтрации, что заметно улучшит качество картинки. Также полезно убрать галочку с Force Software Transform & Lighting, задействовав аппаратный модуль видеокарты, а вот остальные опции лучше оставить по умолчанию. Теперь переходим к закладке Texture Filters. Пользуясь опциями внутри нее, можно неплохо подтянуть внешний вид текстур – форсировать более качественный фильтр (Force texture quality), использовать опции Texture Enhancement и выставить нужный метод реализации этого самого «улучшения» – рекомендую попробовать каждый и выбрать понравившийся. Теперь следует перейти к закладке Game Default Options. Здесь все можно оставить по умолчанию, разве что поставить галочку рядом с Double the resolution for small render-to-textures – в этом случае будет удваиваться разрешение небольших изображений (а это, к примеру, иконки персонажей в Evangelion).
После запуска конкретной игры появляется возможность дополнительной настройки программы в закладке Current Game Options. Все опции, находящиеся здесь, будут влиять только на игру, эмулируемую в данный момент, их следует применять в случае некорректного вывода графики, либо для устранения мелких багов, и особо останавливаться на них не стоит.

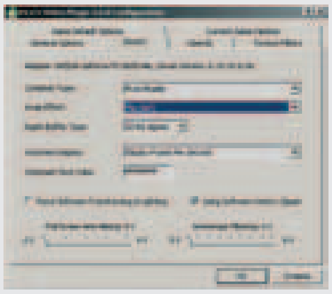
ОСТАЛЬНОЕ

В том, что касается звука, вполне достаточно использовать плагин, идущий в комплекте с эмулятором. Никаких настроек он не имеет. С управлением чуть сложнее – лучше всего выбрать модуль N-Rage input Plugin V2 (он также идет в комплекте с эмулятором). С его помощью можно задействовать даже мышку, имеется поддержка Rumble Pack, Mem Pack, а также возможность сохранения настроек в отдельном файле.
Теперь эмулятор полностью готов к работе, и можно смело запускать игры. Под конец – пара советов.
Быстрая запись и загрузка осуществляются путем нажатия клавиш F5 и F7 соответственно.
Во время игры можно вызвать окошко активации чит-кодов (Ctrl+C).
Эмулятор поддерживает сетевую игру через Интернет. Чтобы подключиться к игровым серверам, нужно выбрать в меню NetPlay – Connect to Kaillera servers. ■









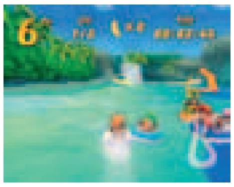
БИТА УДОВОЛЬСТВИЯ

ЭМУЛЯЦИЯ PS2 ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Команда, которая трудится над развивающимся на глазах эмулятором PCSX2, после долгого молчания напоминает о себе и выкладывает на официальном сайте (http://www.pcsx2.net) несколько новых скриншотов из Silent Hill 4 и Virtua Fighter 4. Как утверждают сами авторы, работа над эмулятором кипит и недалек тот час, когда эмулятор начнет корректно запускать коммерческие игры. ■

ХИТЫ ДЛЯ DREAMCAST ЖИВЫ!

ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ CHANKAST!





МОД-ЧИПЫ ВНЕ ЗАКОНА В ВЕЛИКОБРИТАНИИ!

ЖЕРТВЫ ПРАВОСУДИЯ

В сети появилась информация о том, что суд Великобритании объявил: продажа, реклама и использование в коммерческих целях мод-чипов для PlayStation2 нелегальны в этой стране. Судья Джастис Ладди постановил, что некий Дэвид Бол действовал незаконно, продавая чипы Messiah 2, которые позволяли обходить защиту приставки, и должен быть наказан за ущемление авторских прав Sony. Про частное использование чипов Sony умалчивает и, по-видимому, надеется на то, что своими действиями полностью решит проблему пиратства. К слову, в Австралии мод-чипы были признаны местным судом легальными. ■

VORTEX

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pack-in-Video
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Pack-in-Video
■ **ПЛАТФОРМА:** SNES
■ **ЖАНР:** action
■ **ГОД РЕЛИЗА:** 1994

Vortex – одна из наиболее известных и качественных 3D-игр для SNES. Это космический шутер, где игроку предоставляется возможность побыть пилотом робота-трансформера. Боевая машина может принимать три формы: Walker (обычный робот), Sonic Jet (самолет), Land Burner (машина). Благодаря постоянным трансформациям игровой процесс становится очень динамичным и разнообразным. Но больше всего, конечно, впечатляет графика: на SNES не много игр, способных похвастать таким высоким качеством трехмерных объектов и анимации. К сожалению, недостатки есть, и весьма серьезные. Во-первых, управлять боевой машиной крайне неудобно. Стандартного робота контролировать еще возможно, а вот если он трансформируется в автомобиль или самолет, – начинаются нешуточные проблемы, из-за которых сражаться с недругом бывает очень и очень тяжело. Второй недостаток – качество музыки и звуков. К сожалению, при такой чудной графике никак нельзя надеяться на подобающий звук. Тем не менее, игра заслуживает внимания – ведь это очень хорошая альтернатива Battletech/Mechwarrior. ■



TRUE LIES

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Acclaim
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Acclaim
■ **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive, SNES, Game Gear, Game Boy
■ **ЖАНР:** action
■ **ГОД РЕЛИЗА:** 1995

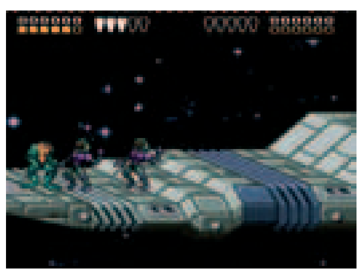
Игра по мотивам кинофильма «Правдивая ложь» с Арнольдом Шварценеггером в главной роли – яркий пример замечательного видеоигрового воплощения кино, равно как и доказательство того, что раньше процент неудачных игр по кинолицензиям был много ниже нынешнего. В роли Гарри игроку доведется изрядно повеселиться, бегая по помещениям и увлеченно отстреливая противников. Игровой процесс проработан великолепно: герой способен выполнять множество маневров, а богатый арсенал оружия позволяет расправляться с врагами немалым количеством способов. Не стоит забывать, что игра замечательна с технической точки зрения – придраться можно лишь к анимации, что не так уж и существенно на фоне хороших спрайтов и детализированной местности. Кроме того, между этапами демонстрируются чудные вставки с оцифрованными лицами героев, что очень напоминает о фильме. Так что True Lies можно порекомендовать всем. А карманные версии для Game Gear и Game Boy – в особенности, ведь игра идеально подходит для поездок в общественном транспорте. ■



BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rare
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Tradewest
■ **ПЛАТФОРМА:** NES, SNES, Game Boy
■ **ЖАНР:** beat'em up
■ **ГОД РЕЛИЗА:** 1993

Battletoads & Double Dragon – один из лучших представителей жанра beat'em up времен 8- и 16-битных консолей. Создатели объединили Боевых жаб и братьев Билли и Джимми (персонажи игр Double Dragon), благодаря чему получилась «звездная» команда борцов со вселенским злом. Игра обладает невероятно захватывающим игровым процессом – все благодаря разнообразию этапов, большому количеству приемов, потрясающей динамике происходящего и, конечно же, стильному дизайну. Уровень сложности весьма высок – попотеть предстоит над каждым уровнем и боссом в конце. При этом раскидывать врагов по сторонам или, скажем, забивать их в пол, подобно гвоздям, – необычайно приятно. И пусть даже различия между играбельными персонажами не столь существенны, геймплей от этого не теряет ни в динамичности, ни в драйве. Графика – на пределе возможностей консолей, и этим все сказано. Beat'em up подобной красоты на NES, SNES и Game Boy найти весьма проблематично. В целом – шикарный представитель жанра, рекомендуемый к ознакомлению всем ценителям подобных игр. ■



КОРОТКО

■ На официальном сайте http://delta.ngemu.com/ можно найти свежую версию Delta, оболочки для ePSXe, эмулятора PS one. Теперь она умеет автоматически подбирать наиболее удачные плагины для видео- и аудио-систем консоли, а также CD-ROM.

■ Для RascalBoy Advance, эмулятора GBA, появился плагин, позволяющий запускать четыре копии программы одновременно, что необходимо для сетевых игр. Найти его можно на http://www.rascalboy.nzone.it.

■ Заглянув на страничку http://www.nih.at/NeoPop-SDL, можно обнаружить неплохой эмулятор NeoGeo Pocket Color, называемый NeoPop SDL. Появились поддержка zip-архивов, возможность подключения джойстиков, значительно улучшены скорость работы и совместимость.

■ Классическая игра Digger (1983 года выпуска!) была портирована на Dreamcast. Скачать ее можно на сайте http://www.dcemulation.com.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

Еще долго буду вспоминать «Ночной дозор» (НД) – как хорошим словом, так и не очень. Вот и сейчас, просмотрев пару отечественных фильмов на DVD, не придумал ничего другого, как еще немного потоптаться на «новой ступени в российском кинематографе» да поискать общие черты. Оказывается, и идеи у нас были давно, и техническим уровнем не только НД может похвастаться – по крайней мере, SFX в «Караване PQ-17», как мне показалось, были вписаны куда более органично, да и выполнены на не менее профессиональном уровне. А сегодня на повестке дня – реконструирование мифов в «Короле Артуре» и Рон Перлман, как лучший Хэллбой всех времен и народов.

КОРОЛЬ АРТУР
KING ARTHUR





РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 12 АВГУСТА

Режиссер: Антуан Фукуа
В ролях: Клайв Оуэн, Йоан Гриффит, Кира Найтли, Стивен Диллейн, Стеллан Скарсгорд
Жанр: исторический экшн

В V-VI вв. Рим растерял практически все территории, завоеванные во время расцвета Империи. Близился упадок одной из самых могущественных цивилизаций. Артур (он же Арториус, он же Риотамус), будучи римским командующим, в течение 15 лет защищал одну из самых отдаленных границ – территории, находившиеся на месте современной Великобритании. Вместе со своим небольшим отрядом, состоявшим из нескольких бойцов-сарматов, он успешно отражал набеги местных племен. Однако даже союз с бывшими врагами уже не мог помочь Артуру и его небольшому войску в противостоянии полчищам новых завоевателей – саксов...



По окончании фильма долго искал в титрах фамилию «Фоменко» – к сожалению, не нашел. В двух словах, если вы еще не в курсе: российский академик Анатолий Фоменко – главный вдохновитель и создатель так называемой «Новой хронологии», научной работы, в которой опровергается точность многих исторических дат. В основе его трактата лежит утверждение о погрешностях – неточностях в работах многочисленных ученых и несовершенствах измерительных приборов и методов. Например, тот же широко используемый радиоуглеродный анализ зачастую дает погрешность до тысячи лет! В итоге академик пришел к ряду парадоксальных выводов: Иисус Христос существовал на самом деле, но был Папой Римским и родился в 1054 году; Юрий Долгорукий, Рюрик и Чингиз-хан были одним и тем же лицом, а Москва как город была основана на месте... Куликовской битвы и оказалась моложе на 200 с лишним лет. «Новая хронология» полным полна самых диких несуразиц, но под эту откровенную чепуху уже неоднократно подводилась доказательная база, и несмотря на не меньшее количество опровержений, эта псевдотеория продолжает жить и находить новых приверженцев.

Впрочем, если бы работа Фоменко подавалась как одна из модных сегодня книг по альтернативной истории, он нашел бы гораздо больше почитателей, но тяжелый груз астрономических расчетов и статистических выкладок превращает творчество академика в полную тягомотину.

К чему это я? Ах, да. Чем сильнее потуги дуэта Фукуа-Брукхаймер (второй выступил в обычном для себя продюсерском амплуа) доказать, что вы видите на экране «правду и только правду», хотя и одну из возможных, тем слабее становится вера в происходящее. И еще один момент. Как мне кажется, события, описанные в «Короле Артуре», настолько невзрачны по своей «эпической силе», что имей они место в прошлом, вряд ли бы родилась одна из самых захватывающих легенд в европейской культуре.

Что может задержать вас в кинозале? Во-первых, неплохо воссозданная атмосфера. Грязь, холод, туманы, мгла – выглядят вполне реально и придают мрачное, хмурое настроение всей картине (кстати, на самом деле съемки велись в Ирландии во время рекордно высоких температур). Во-вторых, и, к сожалению, в-последних, игра Клайва Оуэна. Возможный претендент на роль нового Джеймса Бонда если и не показывает чудеса актерского мастерства, то, по крайней мере, его персонаж выглядит объемным и реальным, в отличие от остальной серой массы.

Главное же расстройство – убогое воплощение батальных сцен и поединков, ради которых и ходят на фильмы, подобные «Королю». Что виной тому: скромный бюджет или возрастное ограничение, не допускающее на фильм детей моложе 13 лет, сказать трудно. Вероятно, и то и другое. Рваным же монтажом отсутствие хорошей постановки боевых эпизодов и отказ от визуальных эффектов вряд ли восполнишь.

На этом кирпичи в «артуровский» огород у меня закончились. Можно было бы еще сказать про чрезмерную затянутость ленты, но этим страдают многие современные картины. С другой стороны, если зрителя увлечь действием, то и два с половиной часа пролетят незаметно. Но Фукуа, к сожалению, это не удалось. ■



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 9 СЕНТЯБРЯ

ХЭЛЛБОЙ: ГЕРОЙ ИЗ ПЕКЛА

HELLBOY



Режиссеры: Гильермо Дель Торо
В ролях: Рон Перлман, Джон Херт, Селма Блер, Руперт Эванс, Карел Роден
Жанр: экшн/комикс

1944-ый год был самым тяжелым для фашистской Германии. Только самый безнадежный оптимист мог сомневаться в том, что дни Третьего рейха сочтены. Все важнейшие сражения были проиграны, а захватнический дух испарился в жарких боях под Сталинградом и на Курской дуге. С одной стороны железное кольцо сжимали вдохновленные победами части Советской Армии, с другой – войска союзников. И только фанатик Гитлер еще на что-то надеялся. Среди своих помощников он видел членов общества Туле, помешанных на эзотерике, черной магии и спиритуализме. Именно они, чернокнижники и адепты каббалы, были последней надеждой Гитлера. Единственная цель «тулейщиков» состояла в открытии потустороннего портала. В случае успеха древние демоны, проникнув на этот свет, разрушили бы всю цивилизацию и погрузили бы весь мир в хаос и вечный мрак. Однако самая скрупулезная подготовка к магической операции не спасла фашистов от неожиданного удара союзных армий. Врата захлопнулись, не оставив немцам ни малейшей надежды...

Прошло полвека. В ФБР был создан секретный отдел по борьбе со сверхъестественными проявлениями. И лишь избранные из числа посвященных знали, что главной силой этой службы был Хэллбой – демон с красной кожей, обнаруженный американскими солдатами на месте магических опытов гитлеровцев.

А над цивилизацией нависла новая угроза: уцелевшие последователи Туле решили предпринять очередную попытку открыть зловещий портал...

Ну порадовал Гильермо, ну порадовал Дель Торо! Такого аттракциона я не видел со времен «Охотников за привидениями». Ладно, ладно – со времен «Людей в черном». Представляя собой смесь вышеупомянутых блокбастеров (плюс немного «Индианы» и щепотка «Мумии»), «Хэллбой» ни на секунду не тормозит и даже на сюжетных поворотах лишь прибавляет скорости. Назначение Перлмана на главную роль – невероятно верное решение режиссера. Пожалуй, более удачным был лишь выбор Шварценеггера в качестве Терминатора. Весь остальной фейерверк описывать не стоит – это надо увидеть лично. Немного обескураживает лишь факт заметного перебора с некоторыми ролями второго плана, порой переигрывающими даже главгероев. ■



Конвой PQ-17

Режиссер: Александр Котт
В ролях: Андрей Мерзликин, Валерий Величко, Мария Беккер
Жанр: военная драма

- 2004
- МостВидеоФильм
- 1.78:1
- DD 2.0 (рус)
- субтитры – нет
- бонусы: ролики о реализации спецэффектов

27 июня 1942 года. Караван судов под кодовым названием PQ-17 вышел из порта Рейкьявик и взял курс на Мурманск. Конвой состоял из 35 единиц транспорта, 2 танкеров и 24 кораблей охранения. Стоимость перевозимого груза оценивалась в 700 млн. долларов. Истинная цель конвоя – Сталинград – держалась в строжайшей тайне. Еще одну секретную (и как оказалось, основную) задачу каравана PQ-17 историки раскрыли только годы спустя: британские военно-морские силы, осуществлявшие сопровождение транспорта, должны были уничтожить немецкий линейный корабль «Тирпиц». Однако судьба распорядилась иначе, и трагедия транспорта «пи-кью-один-семь» стала одной из ужаснейших катастроф на море за всю историю человечества...

При создании восьмисерийного фильма (в его основу лег роман Пикуля «Караван PQ-17») основной задачей съемочной группы было восстановление всего разнообразия боевой техники – кораблей, подлодок и самолетов, без которых картина превратилась бы в дешевую поделку. Дизайн-студия Семена Левина менее чем за год проделала титаническую работу и скрупулезно отрисовала десятки единиц вооружения. Восстанавливали все – от специфической камуфляжной раскраски до шрифтов того времени. Итог: «Караван» поражает качеством проработки боевой техники и темпом батальных сцен – до уровня «Перл-Харбора» осталось сделать пару шагов. Единственное «но» – в ущерб была принесена драматическая составляющая и фильм местами «скатывается» до средненького «мыльного» сериала.

ДИСК: Можно было постараться и разложить звук на 6 каналов – без современного саунда диск даже с продвинутыми визуальными эффектами смотрится несколько старомодно. ■



Иван-дурак

Режиссер : Александр Дулерайн, Сергей Корягин
В ролях: Сергей Корягин, Инна Колосова, Борис Юхананов, Нина Русланова, Сергей Чонишвили
Жанр: киберкомикс

- 2002
- Кармен Видео
- 1.66:1
- DD 5.1 (рус)
- субтитры – англ.
- бонусы: словарь Запредельного, комиксы, номер журнала «Другое кино»

Возвращаясь на машине в родной город Запредельный, Иван едва не сбивает одинокую девушку. Он хочет помочь ей, и, несмотря на то что Спящая красавица (сказка начинается!) страдает амнезией, Иван выясняет, что она сбежала из клиники доктора Страусса. Зловещий гений, к тому же влюбленный в красавицу, Страусс провел над ней ряд неудачных экспериментов, в результате которых он частично погрузил девушку в параллельную реальность (сказка плавно переходит в киберпанк!). Пытаясь удержать любимую, доктор доводит свои биокибернетические опыты до конца. Теперь Спящая красавица оказывается на самом нижнем уровне бытия. И спасти ее могут только любовь Ивана и помощь его друзей Ильи и Аркадия...

На все вопросы о «матричных наворотах» подготовленные режиссеры хором отвечают: плагиат исключен; мы, как и Вачовски, помешаны на творчестве Лема – именно из его книг и растут ноги всех идей, которые и они, и мы взяли да и развили. Что до исполнения и актерской игры, то, как известно, даже самый быстрый «селерон» вряд ли сравнится с самым медленным «силиконом», да и Корягин (Иван) только разве в подметки Ривзу и годится. Однако создатели упорно утверждают, что, мол, в наших задачах не было воссоздания всяких там гиперреальностей – мы лишь экспериментировали, соединяли русский фольклор и киберпанк. Но думается, что они – люди адекватные и понимают, что звучит это как не совсем удачная «отмазка». В любом случае, за идеи и стиль ставим «пятерочку». А вот за пренебрежительное отношение к опыту Станиславского – больше «тройки» не могем.

ДИСК: Вполне удачный диск: все на месте – и качественная оцифровка, и добротно разложенный по каналам звук, и набор разнообразных бонусов. ■

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

Фредерик Браун

«Арена, Кукольный театр и Добро пожаловать в сумасшедший дом».

- **Жанр: фантастика**
- **Выход: август 2004 года**



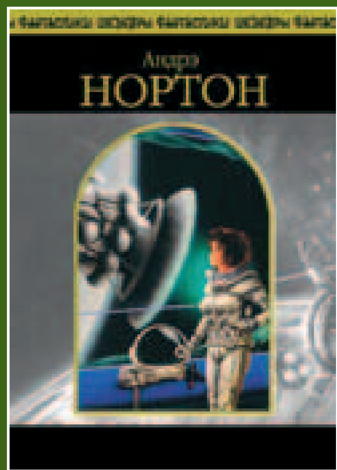
Даже самые первые произведения этого замечательного писателя, вышедшие в России, сделали его у нас не менее популярным, чем Брэдбери, Шекли, Саймак и другие звезды американской фантастики. Мастер парадоксов, блестящий юморист, неиссякаемый источник оригинальных сюжетов – вот главные характеристики Фредрика Брауна. В сборник входят лучшие произведения автора, с большинством из которых отечественный читатель познакомится впервые.

Фредерик Браун, лауреат премии имени Эдгара По, родился в США, штат Цинциннати. Его первым фантастическим произведением стал рассказ «Еще не конец» (1941 год). В дальнейшем именно работы в малой форме запомнились читателям больше всего, хотя на счету у него есть и большие романы. Блистательный юмор, парадоксальные повороты сюжета, острая сатирическая нацеленность произведений Фредерика Брауна заслуженно выдвинули его в число лидеров юмористической и сатирической фантастики. Каждая книга автора – это замечательный юмор и обязательно неожиданная концовка.
«Арена, Кукольный театр и Добро пожаловать в сумасшедший дом» – сборник, в который вошли как уже очень известные рассказы (в том числе «Арена», послужившая в свое время идеей сериала «СтарТрэк»), так и новые (большей частью), впервые переведенные на русский язык. Кроме рассказов в сборник вошел роман «Марсиане, убирайтесь домой!». ■

Андрэ Нортон

«Космические бродяги»

- **Жанр: фантастика**
- **Выход: август 2004 года**



Что объединяет Троя Хорана с Вордена, сироту Ника Колгрена и рожденного в космосе Нейла Ренфо? Диппл – мрачный район города богачей Тикила, резервация, где собрались люди без будущего. Стремление изменить свою жизнь, которое отправляет одного на поиски приключений в Дикие земли Корвара, другого – на пустынную планету Дис, населенную враждебными человеку существами. Третий герой обретает свой новый облик, превращаясь в обитателя леса – ифта, – и со своими друзьями, такими же «перерожденными», как и он, вступает в поединок с таинственным властителем Януса.

Андрэ Нортон (настоящее имя – Элис Мария Нортон) – американская писательница и поэтесса, автор фантастических, исторических и детективных книг, автор знаменитых сериалов «Королева Солнца», «Колдовской мир», лауреат более двух десятков премий и призов, в том числе, премии Небьюла. «Великая дама фантастики» – титул, изобретенный критиками и журналистами, полностью отражает все заслуги Андрэ Нортон. В сборник «Космические бродяги» вошли избранные произведения писательницы. Это одна из тех книг, которые будут «зачитывать до дыр», как, впрочем, и любую книгу автора. В сборник вошли 4 романа Андрэ Нортон, в том числе один из лучших ее циклов – «Янус», способный соревноваться по популярности с «Королевой Солнца», образец приключенческой космической фантастики. ■

Джулия Чернеда

«Тысяча имен для странника»

- **Жанр: фантастика**
- **Выход: август 2004 года**



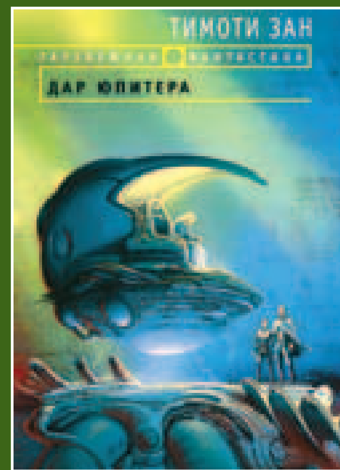
Одна, без имени и прошлого, она оказывается на незнакомой планете и едва не становится жертвой наемных убийц. Преследуемая, она по крупицам восстанавливает собственное прошлое и обнаруживает, что является лишь пешкой в чужой игре, готовой обернуться гибелью всей ее расы. Кто стоит за всем этим? Под силу ли ей, одиночке, расстроить чужие планы и обрести свободу? И какова будет цена этой свободы? Лоис Макмастер Буджолд назвала Джулию Черneду самым перспективным современным фантастом Америки, а ее «Тысячу имен для странника» – лучшим НФ-романом, созданным за последние годы.

Споры о фантастике, написанной женщинами, ведутся очень давно. Многие из фэнов категорически отвергают саму идею, что женщина может работать в этом жанре. А Ле Гуин? «Ну, это дело другое, это классик...» А Лоис Макмастер Буджолд? «А что, неужели это женщина? Странно, так здорово, никогда бы не подумал...» Примеров можно привести множество. Но вот абсолютно новое для нас имя – Джулия Чернеда. Кстати, та же самая Буджолд активно участвовала в раскрутке этого автора на Западе. Сейчас, спустя каких-то семь лет после начала писательской карьеры, Джулия Чернеда является одним из наиболее ярких и именитых современных фантастов, и ее уже считают чуть ли не гранд-мастером в создании всевозможных инопланетных цивилизаций. ■

Тимоти Зан

«Дар Юпитера»

- **Жанр: фантастика**
- **Выход: август 2004 года**



Солнечная система перенаселена. Бунты, вспыхивающие на Марсе и на искусственных станциях, грозят вылиться в настоящую кровавую бойню. Выход к звездам – единственное, что может спасти землян от нехватки жизненного пространства. Неожиданно исследователи Юпитера обнаруживают на планете разумных существ. Загадка их появления заставляет предположить, что где-то в глубинах атмосферы Юпитера хранится звездный корабль, доставивший когда-то пришельцев на планету-гигант. Матвей Рейми, землянин, путем сложнейшей трансплантации клеток перерождается в юпитерианского жителя, чтобы найти корабль...

Тимоти Зан воистину достоин звания самого «золотого» современного фантаста. Он верно придерживается традиций мастеров Золотого века фантастики, а именно Азимова, Саймака, Хайнлайна и иже с ними. Надо отдать должное, на фоне нынешних киберпанков-неокосморомантиков Тимоти Зан смотрится весьма и весьма оригинально. В нем есть что-то родное, что-то от «Пути на Амальтею» или от «Гражданина Галактики». «Дар Юпитера», безусловно, принадлежит именно к этой категории книг.
В фантастике писатель дебютировал в 1979 году с рассказом «Эрни». С тех пор он успел написать несколько книг, относящихся к вселенной Star Wars – это его самые известные работы. Есть и оригинальные романы: «Кобра», «Миссия «Эгида», «Пульт мертвеца», «Гордость захватчика», «Ангелмасса». ■


Разумная жизнь на вашем компьютере!
Creatures™
Добро пожаловать в мир норнов!
"Руссобит-М" представляет Creatures – серию новых детских игр от компании Gameware Development Ltd!
Норны – забавные и обаятельные существа, которым требуется только одно – ваше повышенное внимание! Заботьтесь о них, играйте с ними и – главное! – любите их!
А норны не останутся в долгу и станут вашими проводниками в удивительный мир Вселенной Creatures!
Впервые в России – самая полная серия Creatures со всеми дополнениями!
Fusion Software
Creature Labs
gameware
GFi
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2004 «Gameware Development Ltd» All rights reserved. ©2004 «Game Factory Interactive» All rights reserved. ©2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Давеча вернулись из поездки в Киев, где до одури рубились в «Сталкера». Там злые небритые мужчины орут: «Я тобы порву, скотына!» и брутально выковыривают печенки карликовых сибиров. А тут письма об изящном жанре пиксель-хантинга, ой, скузи, квестов. Знаете, как сложно перестроиться? Подписку выбили торжествующие мужчины, так что сегодня снегурка без подарков. – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

ALESTAR

Здравия желаю, великая и ужасная редакция «СИ»! Пишет вам письмо геймер из Казахстана. Зовите меня Alestar. Так как покупаю ваш журнал сравнительно недавно и не читал всего, что было в предыдущих номерах, то не знаю, обсуждались ли читеры в вашем журнале. Я сильно возмущен тем, что современные геймеры пользуются кодами. Ведь настоящий геймер – тот, который ценит удовольствие от того, когда пройдешь головоломку в игре сам. После того, как помучился часок-другой. Он ведь ни за что не будет пользоваться кодами. Конечно, я не отрицаю, что раньше сам пользовался ими. Но сейчас ни-ни.

Не хочу никого обидеть, но игрок пользующийся кодами то есть читер – это не геймер и, по моему мнению, даже не человек. По своему опыту знаю, что когда пользуешься кодами, игра надоедает за пару дней. У меня даже есть друг, который пользуется кодами в каждой игре. Притом я не понимаю, как ему нравится играть во все игры, где это возможно, с бессмертием и так далее. Игры ему надоедают за день. А еще у меня есть пара знакомых, так они соревнуются, кто больше кодов скачает на игры. Хорошо,что в клубе рядом со мной читеров все чморят, а то играть бы было невозможно. Так вот, у меня есть пара вопросов к редакции. Во-первых, вы поддерживаете читерство? И нужна ли вашем журнале рубрика «Коды»? Ведь у вас есть намного лучшие рубрики. Можно, например, вместо кодов расширить раздел тактики или «Онлайн». А так – большой респект всей редакции «СИ». Журнал клевый! Надеюсь получить ответ.

alestar@list.ru

Уважаемый Alestar, мне кажется, вы излишне строги в своих суждениях. Мы в редакции придерживаемся мнения, что каждый геймер вправе сам решать, пользоваться ему секретами, трейнерами и кодами, или играть абсолютно «по-честному». Популярность «Путеводителя» показывает, что определенный процент игроков нуждается в помощи опытных товарищей, – часто люди «застревают» в игре, и только высказанный в разделе «Тактика» совет позволяет им продолжить игру. Постарайтесь принять как данность, что кто-то играет хуже вас и вынужден время от времени пользоваться кодами, чтобы увидеть хорошую концовку. Опять же, не видим ничего плохого в том, чтобы оценить действие читов после того, как игра благополучно пройдена.

ШУРИК С.

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»!

Я не буду спрашивать о выходе долгожданных игр. Не буду жаловаться по поводу первоапрельских приколов и опечаток на вкладках к DVD. Также вы не найдете в моем письме обсуждения ваших плюсов и минусов (т. к. и без меня критики хватает). Поэтому сразу перейду к делу, к обсуждению жанра adventure, или просто квестов.

Очень возмущают едкие высказывания на страницах некоторых игровых изданий (не имею в виду «СИ»), типа: «Квесты давно мертвы, так нафига их еще выпускают?». Конечно, Neverhood и Monkey Island были очень захватывающими в свое время (хотя время временем, а мне и сейчас очень даже интересно заново пройти того же «Ларри», например), но как же «Сибирь» или «Сломанный меч 3»? Разве они заслуживают такого обращения? Я уже молчу о наших квестах вроде «Петьки» и «Братьев Пилотов».
Естественно, многим геймерам гораздо интереснее защищать виртуальные планеты от ужасных монстров или прокачивать своего героя до тридцатого уровня, нежели «заниматься тупым пиксель-хантингом», как говорят некоторые «геймеры». И «геймеры» именно в кавычках. Конечно, я уважаю интересы своих братьев по разуму, но зачем оскорблять тех, кто неравнодушен к приключениям? Приятно осознавать, что наши игроделы научились делать хорошие адвенчуры (справедливости ради отмечу, что не все такие интересные, как хотелось бы, но, тем не менее, не все так плохо).

Квесты не умирали и будут жить, пока в наших сердцах остается память об остроумных выходках Ваньки из «Недетских сказок», увлекательных похождениях Ларри и печально-добрых изобретениях Ганса Воральберга...

arker@mail.ru

Не умирали, будут жить. Да еще и эволюционируют как миленькие. На E3 мы наблюдали в действии очень заманчивый проект Fahrenheit. (PC, PS2, Xbox) от Vivendi – помесь классического квеста, механики Shenmue и экшн-элементов.

ГЕННАДИЙ «ИГРОК» МИНАШВИЛИ

Доброй ночи, уважаемая редакция уважаемого журнала. Хочется выразить ба-альшую благодарность за наклейки в последних номерах «СИ». Действительно, смотреть на формы девушек из Final Fantasy, Lineage и World of Warcraft гораздо приятнее, чем на чьи-либо другие. Теперь вот мучаюсь, не зная, куда же их наклеить – каждый вариант кажется недостойным. В догонку – спасибо за постеры, особенно за лого той же FF. С благодарностями вроде все. А на ночь глядя никакой путной критику в голову не идет, так что – пока что – до скорого!

agplayer@yandex.ru

Геннадий, отвоюйте у домашних дверцу холодильника. Или дверь в свою комнату, как советует Миша Разумкин. Мы прекращать снабжение журнала наклейками в обозримом будущем не собираемся.

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на такой вопрос: готовы ли вы приобрести себе

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

приставку следующего поколения от участников индустрии, ранее не выпускавших игрового «железа» (Electronic Arts, Namco), или от Sega – разумеется, если таковые приставки появятся (и если та же Sega, к примеру, вдруг объявит о возвращении на «железный» рынок)?

Вот какие ответы мы получили:



Автор: AzumAMGS
Ничего плохого не вижу в приставке от SEGA. У меня были и MD2, и Dreamcast, всегда были отличные игры, а теперь и Sammy постарается, и, быть может, Sega наконец-таки окажется на коне. А вот Electronic Arts и Namco как-то не получается представить в плане разработчиков «железа».



Автор: madGamer
А я бы приставку от EA точно купил, так как проблем с играми (я бы даже сказал – с хитами) для этой платформы точно не будет! EA свое детище без внимания не оставит...



Автор: roman
В этом вопросе, я абсолютный консерватор. Любые приставки не от фирмы Sony и, в некоторой степени, Nintendo, интересными для себя не считаю. Даже Dreamcast – предмет гордости и восторга (Еще бы! Ни у кого нет, а у меня есть! И это в Питере-то!), вызывал раздражение неудобным джойстиком, короткими играми и чересчур яркими текстурами. Хотя приставку от SEGA я встретил бы с интересом. Даже после того, как эта компания подло «кинула» своих фанатов.



Автор: Sailor-fantom
Считаю что каждая фирма может создать реальную приставку. Ведь вспомните, как никто не верил, что у «Сони» что-то получится. Вот так-то...



Автор: Dark Blade
С учетом особенностей национального игрового рынка, покупать любую игровую приставку, даже такую раскрученную и популярную, как PS2, опасно. Если живешь за пределами МКАД, вполне можешь остаться без какой бы то ни было возможности покупать для консоли игры. У нас в Новосибирске существует всего один магазин, где можно купить лицензионные игры для PS2, да и выбор там не ахти (про отношение к покупателям вообще молчу). Остаются лишь пираты (качество их дисков омерзительное) и E-shop. В общем, даже владелец популярной консоли, в конечном итоге, будет вынужден либо терпеть рУсЕфЕкации, либо переплачивать 20-30$ (плюс доставка) за каждую игру. Естественно, ни о каком прокате или обмене лицензионных дисков и речи идти не может. А если консоль производится «начинающим» игроком на рынке приставок, упомянутые проблемы станут на порядок более серьезными. Поэтому ответ на поставленный вопрос – нет. Пока рынок лицензионной игровой продукции в России остается нишевым, покупать платформу, не имеющую потенциала стать мегапопулярной, просто глупо.



Автор: Sandman
Если эта приставка будет обеспечена хорошими играми, продвинутым «железом», выходом в сеть, современным дизайном, невысокой ценой, и обладать своей изюминкой , почему бы и нет? Производитель не важен, главное – качество.



Автор: Lee-san
В этой ситуации наблюдается интересный парадокс. Та же самая Sony, производитель бытовой техники, никогда не выпускавшая игровые приставки, взяла да и выпустила PlayStation. Теперь ее наследница PS2 является консолью номер один в мире. Но вот я не очень-то доверяю Namco или Electronic Arts, хотя в свое время доверился Sony. Такой вот парадокс. Что до Sega, то новую приставку она вряд ли потянет, да и после всех ее провалов, кто же ей доверять будет. Вердикт: жду PlayStation 3.

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

Автор: Ketsueki
Я знаю лишь одно: если появится еще несколько консолей, то чаша весов перевесит, и будет полный дурдом. А вот против новых, портативных консолей, я ничего против не имею...

Автор: Glenn
Затрудняюсь ответить положительно, так как не знаю, чем эти приставки будут отличаться от других. Когда они выйдут, когда появятся игры для них, когда я смогу их увидеть, тогда и уместно будет ставить вопрос о том, куплю я эту приставку, или нет. А вообще я за то чтобы, приставок как и всего остального, было много. Свобода выбора!

Автор: ILLUSION
Приставки от Electronic Arts, Namco или Sega? Замечательный вопрос! Electronic Arts, которая стала самой большой независимой компанией в истории видеоигр, вполне сможет когда-нибудь выпустить собственную игровую платформу, капиталы и заслуженное уважение во всем мире позволяют ей раскрутиться. Namco может стать монополистом в области игровых автоматов – на личную консоль ей просто не хватит средств и опыта. Sega – маловероятно, она только-только с горем пополам решила проблемы с долгами, но я отошел от темы. Я бы, конечно, все-таки купил приставку от Sega. Таких оригинальных и необыкновенных игр не делела ни одна игровая компания, включая разработчиков игр для PC! Seaman,Shenmue, Skies of Arcadia и десятки других шедевров стоят сотен рядовых игр. Я за SEGA!

Автор: Бублик
Консоль от SEGA? О, Купер! Как бы я хотел, чтобы твоя шутка оказалась вещей... Только из-за Virtua Fighter и Shenmue я никогда не забуду эти четыре буквы. И если уж SEGA выпускала бы новую консоль, то обязательно приобрел бы ее. Да ладно, я бы даже приобрел консоль, которая была бы в состоянии проигрывать лишь все части Shenmue (у меня еще не умерла надежда, что я когда нибудь узнаю, чем она закончится)! Все, заканчиваю писать, пока не начал плакать...

Автор: avercini
Это, а можно купить приставку от Capcom? Я бы только в игры этой компании играл!

Автор: Solidus101
А если бы сделали какое-нибудь железо наши разработчики, я бы точно взял, без вопросов. Например: «Руссобит-М», «1С», «Акелла»...

Автор: Kamilla
Я бы не купила, мне хватает трех приставок, которые являются самыми популярными.
А если эта приставка еще и неизвестной фирмы... Бу-у...
Я люблю проверенные вещи.

Автор: inkvizitor
Сложно ответить однозначно. Все будет зависеть от стоимости и поддержки сторонних разработчиков, а также от особенностей игрового процесса. Но даже если приставки «Микрософт» покупают, то их точно будут покупать. Лучше всего было бы, если они бы объединили усилия и выпустили приставку вместе, тогда даже Sony пришлось бы потесниться. Лично я очень сильно жду, когда, наконец, наши компании выпустят приставку. Я б ее обязательно купил.

Автор: WasD
Если отвечать односложно – то да, готов. Когда-то EA обожглись и опередила свое время, выпустив 3DO тогда, когда мир к этому был еще не готов. Если они попробуют еще раз, то, я думаю, у них все получится.

Автор: OeN
Я бы с радостью купил приставку от Konami со встроенным Silen Hill 5! Нет, правда, всякое бывает. Я раньше и не догадывался, что начну увлекаться видеомонтажом. И уж тем более, достигну такого уровня (что-то я захвастался). А теперь хочу в «Акросс Кон 2004» участвовать. Так что, Бог его знает, что получится из консолей от SEGA или Konami. Но пусть дерзают(я разрешаю)!

Автор: aNv
Я, если честно, до сих пор в раздумьях: апгрейдить комп или купить себе PS2, или Xbox... а вы уже спрашиваете про приставки от тех компаний, которые до этого этим не занимались (исключая Sega)...
Если все-таки у меня был бы выбор, я бы взял приставку от той компании, которая на этом рынке работает давно и успешно (Sony).

Автор: white tie
Олигополия – хорошо. Можно ли сказать, что сейчас на рынке игровых приставок олигополия? И да, и нет – часть признаков верна, часть нет. Товар очень специфический и, к тому же, комбинированный (как скрипка и смычок – приставка и игра). Если пустить на этот рынок новые приставки, он от этого только пострадает, поэтому я не буду поддерживать новичков.
Четыре приставки еще смогут выжить, больше – вряд ли. В этом вопросе нельзя отвечать: «мы выбираем игры, а не приставки» – здесь мы будем выбирать весь рынок, и нам нельзя ошибиться.

Автор: TEHb
Да-а... старые добрые времена. Вот сейчас сижу в интернети или играю на PC. А раньше, бывало – взял в руки джойстик... Считаю, если бы выпустили какую-нибудь рульную приставку, то почему бы не купить? ■

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Mashed



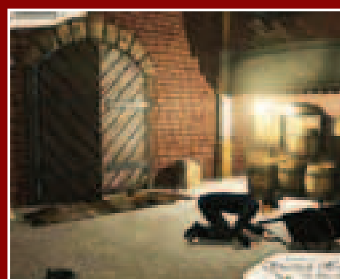
Демка великолепной аркадной гонки в стиле старых-добрых Micro Machines. Боевые тачки, сложные трассы, контактная борьба, разнообразное оружие и море адреналина ждут вас. ■

Ground Control

Полная версия первого Ground Control'a. Те, кто еще не знаком с классикой жанра, просто обязаны срочно запустить наш DVD и установить игру. ■

Adventures of Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring

Новый квест о великом сыщике Шерлоке Холмсе. В демо-версии нам предстоит изучить десять локаций за три отведенных на игру часа. Рекомендуем всем любителям квестов. ■



СОФТ:

Business Card Designer

Простой и удобный графический редактор, ориентированный на создание визитных карточек любого вида. Пригодится и профессионалам и любителям. ■

Maxthon

Альтернативный браузер, в девичестве известный как MyIE. Существенно расширяет возможности стандартного Internet Explorer'a, работает намного шустрее и не содержит всяких досадных глюков. ■

Advanced WIN XP MegaKolbaser Pro

Программа, предназначенная для восстановления забытых и потерянных паролей к DialUp и серверам. Всем забывчивым и неосторожным – крайне рекомендуется. ■

МОДЫ:

Warcraft III: The Tales of Ravignanion

Масштабная модификация, полностью заменяющая все здания и юниты, интерфейс, озвучку, сюжетную линию, все карты и делающая из Warcraft III совершенно новую игру. ■





ВИДЕО:

DJ – Decks & FX

Только на нашем DVD огромное пятиминутное видео новой весьма необычной игры от Sony. Настоящий симулятор DJ, самый совершенный и продуманный на данный момент. ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ


журнал
«DVD ЭКСПЕРТ»
просто и доступно
о домашнем кинотеатре!
С сентября ищите в продаже
первый номер
ежемесячного журнала
100 страниц полезной информации
DVD
ЭКСПЕРТ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 1-го сентября 2004 года!/

ЧЕМПИОНАТ «СИ» ПО SOUL CALIBUR II

31 июля и 1 августа в интернет-центре Cafemax на Пятницкой прошел наш первый турнир по Soul Calibur II. Признаемся честно, такого успеха мы не ожидали. Это был самый крупный и самый серьезный турнир по приставочным играм в России за всю историю. Ждите подробный отчет с фотографиями и отзывами! И, понятное дело, мы благодарим спонсора – компанию Thrustmaster.

JUICED

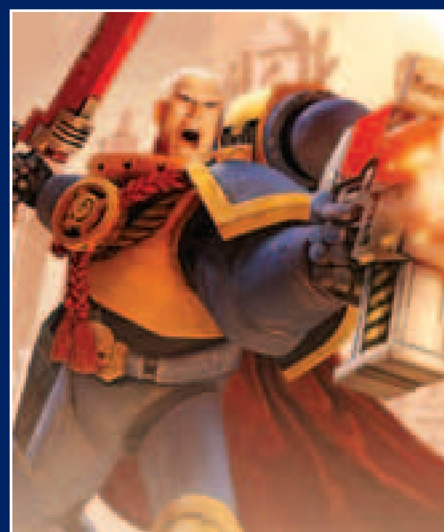
Игра выглядит, конечно же, не так замечательно, как Need for Speed: Underground, но за счет продуманности геймплея она может пробиться на вершины хит-парадов. Весь мир стрит-рейсинга в одном проекте, множество инноваций и не самый плохой графический движок. Нам досталась достаточно подробная демо-версия (для PS2), сейчас мы ее и изучаем.

HALO 2

Первая часть этого FPS стала главным хитом на Xbox. И даже спустя пару лет весьма успешно выступила, добравшись до PC. Работа над сиквелом идет уже давно, однако лишь этой осенью игра поступит в продажу. Понятное дело, для начала – лишь на консоли от Microsoft. Мы расскажем вам все, что знаем об этом проекте. Если все сложится нормально, то суперстатья появится в 17-ом номере.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Компания Relic Entertainment однажды совершила революцию в жанре, удивив нас по-настоящему трехмерной стратегией Homeworld. Warhammer 40.000: Dawn of War – не менее амбициозный проект, который делают все те же





разработчики. Ищите большую статью по новой игре Relic в рубрике «ХИТ?» уже в следующем номере «СИ».

DOOM III

Сдача номера ознаменовалась радостным и долгожданным событием – мировым релизом Doom III. А буквально за пару-тройку дней до этого состоялся анонс от фирмы «1С» – новый шедевр от Джона Кармака будет официально издан в России. С чем мы вас всех и поздравляем! Полосатый, меж тем, навострил лыжи в США на QuakeCon, где примет участие в турнире по Doom III. Свежие впечатления редактор нашего киберспортивного раздела обещает включить в большой материал, посвященный игре.

GUILD WARS

MMORPG нового поколения от бывших сотрудников Blizzard БЕЗ АБОНЕНТСКОЙ ПЛАТЫ. Это не бред воспаленного коллективного сознания нашей редакции, а реальный факт, если верить разработчикам студии ArenaNet. Что за бомбу готовят нам экс-близзардовцы? Через пару недель мы собираемся опубликовать результаты нашего расследования на эту тему.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________

☐ На 12 месяцев, начиная с ______________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ CD

☐ DVD

(выбери комплектацию)

Ф.И.О. ____________________

индекс ________ город ________

улица, дом, квартира ____________________

телефон ________ подпись ________ сумма оплаты ________

Извещение	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" с 2004 г. — Сумма
Кассир	Подпись плательщика
	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
Квитанция	Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" с 2004 г. — Сумма
Кассир	Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + 2 CD + постер + наклейка»
6 месяцев (12 номеров) – **960** рублей
12 месяцев (24 номера) – **1920** рублей

«Страна Игр» + DVD + 2 постера + 2 наклейки»
6 месяцев (12 номеров) – **1320** рублей
12 месяцев (24 номера) – **2640** рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
В ваших руках – десятки моделей управляемой техники: танки, пушки, самолеты, катера, лодки.
Бункер – не единственный шанс укрыться от огня. Спасти может всё – валун, кусок железа, тело павшего товарища...
Жестокий бой – лишь один из вариантов прохождения миссии. Всех можно было, например, тихо вырезать ножом.
Настоящая физика: каждый взрыв – правильный взрыв, каждый выстрел – правильный выстрел.
Бойцы обучены плавать, бегать, стрелять, метать гранаты и ножи, скрываться в ночной тиши и умирать точно, как настоящие мужчины.
Изучение карты, всех ее особенностей и нюансов, укажет опытному тактику верное направление для действий.
В тылу ВРАГА
1С
BEST WAY
BEST of SHOW
WWW.WARGAMER.COM
http://games.1c.ru/outfront
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2004 Компания Best Way. Все права защищены.


SAMSUNG
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР
ОЛИМПИЙСКОГО КОМИТЕТА РОССИИ
Business Colour
CLP-500



СТРАНА ИГР
Akella
Корсары II


NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2
EA GAMES
СТРАНА
ИГР


СТРАНА
ИГР
ACTIVISION®
SPIDER-MAN 2™
THE GAME
Spider-Man and all related characters: TM & © 2004 Marvel Characters, Inc.
Spider-Man 2, the movie: © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.


СТРАНА
ИГР
MC
ENTERTAINMENT
Банзай!
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!
グリーングリーン
GREENGREEN

АВГУСТ 2004 #16|169

КОРСАРЫ II || ИСТОРИЯ DOOM || БЛИЦКРИГ И ЕГО ПОТОМКИ || NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 || VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

СТРАНА ИГР